LA VOSTRA UNICA FONTE PER GIOCARE SU INTERNET

PC • PS2 • DREAMCAST • GAMECUBE • X - BOX

Numero 7
L. 9.900

.NetGamer

www.netgamer.it

MECHWARRIOR 4
UN NUOVO CAPOLAVORO DALLA MICROSOFT

SPECIALE
MAFIA
IL RITORNO DELLA ILLUSION SOFTWORKS

MOD
QPONG
COUNTERSTRIKE 1.0
FRONT LINE FORCE

NO ONE LIVES FOREVER
MEGLIO DI HALF-LIFE?

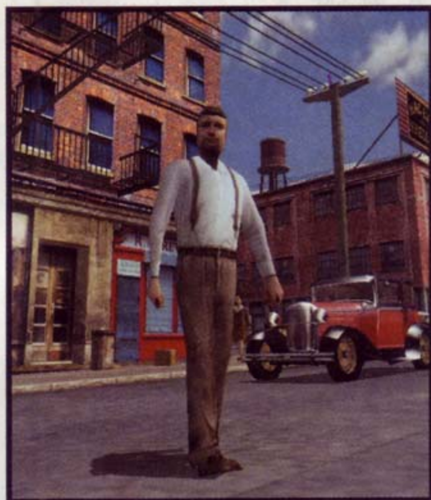
INOLTRE
PRO RALLY 2001
GUNMAN CHRONICLES
GIANTS: CITIZEN KABUTO
GUNLOK
CIVILIZATION: CALL TO POWER 2

ATTENZIONE
LEGGERE QUESTA RIVISTA TROPPO A LUNGO PUÒ CAUSARE L'ESPLOSIONE DI ALCUNE CELLULE CEREBRALI

PlayPress PUBLISHING



9 771129 955007
00007









QUALCOSA È CAMBIATO

Gli ultimi due anni hanno rappresentato il periodo più bello della mia vita. Con PC Ultra e .NetGamer ho avuto la possibilità di lavorare con un gruppo di persone davvero fantastico (naturalmente, nella mia vita ho frequentato solo dei perfetti falliti... chiaro Sturo?) e, cosa ben più importante, ho lavorato con persone che poi sono diventate dei veri amici. Insieme abbiamo dato vita a qualcosa di speciale, e io sono dannatamente orgoglioso di ogni singolo numero che abbiamo fatto uscire in edicola.

Abbiamo distrutto i giochi che se lo meritavano, apprezzato molte figure femminili, preso per i fondelli John Romero circa 128 volte, usato illegalmente molte foto di siti Internet (ops...), nominato le tette di Pamela almeno 38 volte, insultato i nostri cugini francesi mangia baguette in circa 49 differenti occasioni, insultato e offeso praticamente ogni persona esistente sulla Terra, bevuto circa 400 ettolitri di birra, vi abbiamo fatto ridere almeno una volta per ogni numero e, soprattutto, abbiamo sempre scritto tutto quello che le nostre menti malate partorivano, senza farci troppi problemi.

Ora purtroppo .NetGamer chiude, almeno per il momento e in questa forma. Ma non preoccupatevi... tutto lo staff rimarrà al suo posto, lavorando su nuovi progetti di cui molto ma molto presto sentirete parlare. Questo quindi non vuole essere un triste addio, ma solo un arrivederci a presto, magari sui vostri monitor...

Sergio "Zaku" Pennacchini

.Net Gamer N. 7
Mensile Febbraio/Marzo 2001
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il N. 531/98 dell'11/11/1998 ISSN 1129-955X

EDITORE
Play Press Publishing srl

DIRETTORE RESPONSABILE
Alessandro Ferri

DIRETTORE EDITORIALE
Carlo Chericoni

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Simona Ferri

UFFICIO PRODUZIONE
Rosanna Di Francesco

MARKETING E UFFICIO STAMPA
Luca Carta

SEGRETERIA
Giuseppina Settembre

EDITOR
Sergio Pennacchini zaku@netgamer.it

GUEST STAR
Luca "Adso" Cassia,
Luca "Skyluke" Spada

REDAZIONE
Marco Baciarello sturo@netgamer.it,
Oliviero De Micheli,
Rigel Di Scala zedr@netgamer.it,
Roberto Fumarola icelord@netgamer.it,
Alessandro Gibin,
Benedetto Longanesi brutalize@netgamer.it,
Vincenzo Marino mahdi@netgamer.it,
Daniele Massarelli sirmanga@netgamer.it,
Fabio Pierrottet geno@netgamer.it,
Emiliano Saurin emiliano@netgamer.it,
Francesco Serino jabba@netgamer.it,
Yuri Vigo yuri@netgamer.it

PROOF READER
Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Michela Sepe

ART DIRECTOR
Giorgio Meo

UFFICIO GRAFICO
Stefano Caldari, Chiara Carocci, Valentina Ferrarese, Aurora Giacalone

Pubblicità
Play Press Publishing srl, via Monte S. Gabriele, 10, 20128 Milano, Tel. 02/2552693, Fax 02/27080667, E-mail pubblicita@playpress.com

STAMPA
Valprint Spa, Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma

SI RINGRAZIA
Sarah Ricchiuti (Activision), Silvia Voltan (CTO), Francesca Vago (CD Verte), Riccardo De Rinaldini (Creative Labs), Dawn Beasley (Empire Interactive), Carlo Barone e Christian Antonini (Halifax), Federica Bianco (Infogrames), Stefano Petrullo (Leader), Georgina Forrest (Novalogic), Andrea Cordara (Ubi Soft)

Play Press Publishing srl: Presidente Mario Ferri. Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193 Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com, Sito Web: www.playpress.com

LA PLAY PRESS PUBLISHING SRL PUBBLICA ANCHE:

PSM - Il mensile per PlayStation
PS2 Magazine
Game Republic
Dreamcast Arena
Windows Facile
www.Internet Facile.italia
Macintosh Facile
Fotografia Digitale Facile
Game Boy Mania
N64 Il Magazine
Pokémon World
Benkyo!
Play X

.NetGamer

www.netgamer.it

FEBBRAIO/MARZO 2001 • NUMERO 07













La redazione di .NetGamer ha fatto una visita agli studi della Illusion Softworks a Brno, nella Repubblica Ceca. I creatori del bellissimo Hidden And Dangerous sono al lavoro su un nuovo promettentissimo titolo per PC, Mafia. Scoprite con noi quanto è bello essere cattivi...





Un'edizione speciale della nostra rubrica Step By Step, pensata per tutti quelli tra voi che ci hanno chiesto consigli e strategie per il mai troppo lodato Quake 3 Arena. Non sapete cosa sia un rocket pad jump? Non sapete Easter Eggs cosa vuol dire? Non sapete usare la console? Beh, ecco la soluzione...





...E non è nemmeno un pad..

Se pensate di poter utilizzare il nostro CD come mouse pad, vi sbagliate di grosso. Il nostro rotondofilo disco è alquanto suscettibile, per cui se lo usate come pad potrebbe offendersi ed esplodere in mille schegge che naturalmente, oltre a fondervi la vostra bella fresca GeForce 2 da 64Mb Ultra DDR Turbo Intercooler Extreme For The People, finirebbero anche nelle parti più recondite del vostro corpo cambiando il vostro nome in Teresa. Se proprio dovete, usate i CD di altre riviste che noi per buona e brava politica aziendale non nomineremo. Siete stati avvertiti...

ACTION

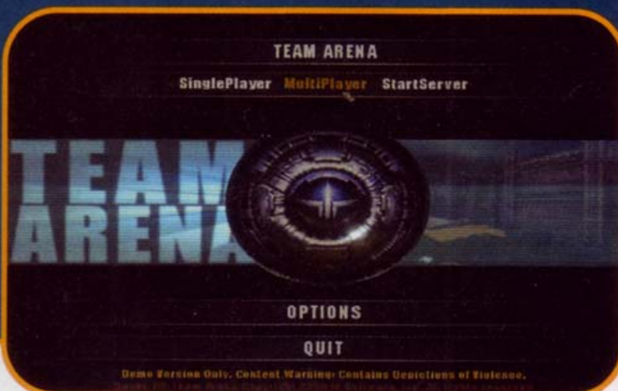
Pochi ma buoni, come si dice sempre in questi casi. Come antipasti, ecco per voi la demo di *Rune*, nuovo titolo della Take 2. Continuiamo con *Mechwarrior* 4, nuovo capolavoro della Microsoft che presto arriverà anche qui da noi,s e finiamo con Team Arena, espansione molto espansa per *Quake 3*.

QUAKE 3 TEAM ARENA

QUAKE 3 TEAM ARENA

Requisiti:
PII 450MHz, 64Mb RAM, Scheda 3D cattiva cattiva

In arrivo la demo del nuovo expansion pack della iD per Quake 3 Arena. In questa demo, che non ha bisogno di Quake 3 per funzionare, potrete provare un livello nella modalità CTF e dare un'occhiata ai nuovi modelli e skin preparati da John "HoventiFerrariemenevanto" Carmack e soci. Assolutamente da provare!



SPECIAL

Woooohooo... ecco per voi e solo per voi *QPong, Target Quake, Rocket Arena UT, FireArms* e *Frontline Force*. Più la solita carrellata di mappe e skin!

X-TRA

Comincia il nostro diario di *Everquest*, accompagnato dalla solita carrellata di file più o meno intelligenti. Assolutamente imperdibili "Prendi L'Uccello" e "Cat-A-Pu"!



CONTENUTI

La demo del mese è *Quake 3 Team Arena*, accompagnata gentilmente da *Mechwarrior 4* e *Rune*. Se avete file divertenti da mandarci, fatelo subito e troverete spazio sul nostro CD! Aufidersen!

DOWNLOAD

Incredibile a dirsi,< ma Sturo questo mese si è ricordato di avere una connessione a Internet e ha cominciato a scaricare qualche programma solo per voi. Niente filmati porno, quelli magari la prossima volta...

MODMANIA

MODMANIA

QUAKE 3 ARENA:

Il ritorno di un vecchio classico per Quake 2. QPong è finalmente tra noi con le curve e i poligoni del motore di Quake 3 Arena. Non manca anche un mod piuttosto originale, Target Quake, che permette anche di giocare a pallavolo...



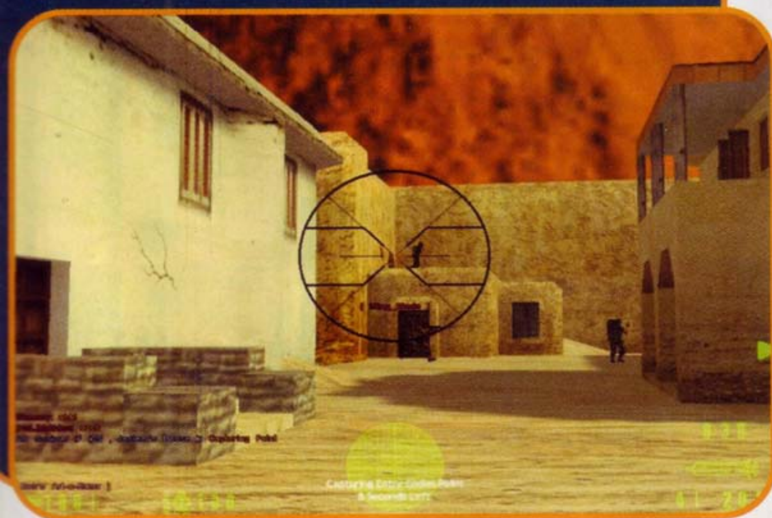
HALF-LIFE:

FireArms e Frontline Force sono il piatto forte di questo mese. Mentre il primo mod si avvia a essere pubblicato nella versione Half-Life Platinum Edition, il secondo ha riscosso un successo inaspettato alla sua uscita su Internet, anche se alla fine somiglia molto a CS.



UNREAL TOURNAMENT:

La nuova versione di Rocket Arena per Unreal Tournament. Inoltre, alcuni nuovi modelli, delle simpatiche skin, e due raccolte di mappe assolutamente da installare.





www.netgamer

.NetGamer

Il nostro CD è munito di un'interfaccia molto comoda e semplice da usare. Sulla sinistra troverete un menu diviso in quattro sezioni principali, Action, Special, Download e X-Tra. Vi basterà cliccare sul programma, demo o mod che volete installare e seguire le istruzioni su schermo. Se non ci riuscite, è giunto il momento di prendere in considerazione l'idea di ritirarvi in campagna e di vendere il vostro PC.

REQUISITI MINIMI

Win 95/98
Pentium 200MMX
32Mb RAM
Scheda Audio compatibile Sound Blaster
Scheda 3D se volete godervi le nostre simpatiche demo

CD-ROM FAQ

D: Gentilissimi Redattori, possiedo la demo di Baldur's Gate 2, ma il gioco mi si blocca alla fine del primo capitolo, cosa posso fare?
R: È una demo. Tu gioca un livello. Fine demo. Tu vuole di più? Tu compra gioco.

D: Ok sul fatto di odiare Pikachu e la Francia, ma perché questo astio verso John Romero? Voglio dire, è un grande programmatore!
R: Innanzitutto è un designer, non credo saprebbe programmare neanche il forno a microonde se non ci fosse quella gnocca della moglie a dargli una mano. Inoltre, Daikatana fa schifo, lui è "arroghente" e sua moglie è comparsa su Playboy, mentre la mia no. Aggiungici i soldi, le Ferrari, e riconsidera la moglie. Ora lo odi anche tu, vero?

D: Ma un pilota con i baffi che si schianta con l'aereo, si rade al suolo?
R: Se è Francese, credo di sì.

D: Secondo voi qualcuno sta leggendo queste righe?
R: No, ma qualcuno le sta scrivendo, quindi fareste bene a leggerle.

A cura di Sergio "Zaku" Pennacchini e Marco "Sturo" Baciarello

Il Tesoro si trova sotto la X...



Il recente CES di Las Vegas ha finalmente alzato il sipario sulla console della Microsoft, che è stata presentata in ogni suo minimo dettaglio dal sempre presente Bill Gates. Come potete vedere dalle foto, il look della console è piuttosto classico, niente scatole a forma di X o cose del genere. Semplicemente un rettangolo nero con una x in rilievo e un logo verde al centro. L'apertura del DVD è sul davanti, come sul davanti si trovano le prese per i quattro pad. La console non sarà in grado di leggere i film su DVD se prima non avrete acquistato un telecomando apposito che sarà venduto a parte. In pratica, solo col telecomando potrete attivare questa funzione. Il controller riprende decisamente la forma del controller Dreamcast, anche se dalle foto sembra leggermente più comodo da usare. Sul pad si trovano 6 pulsanti più due trigger posteriori, un pulsante start e uno select, due leve analogiche, un d-pad a otto direzioni e due slot per eventuali periferiche aggiuntive. Durante la presentazione sono stati mostrati due filmati, davvero notevoli, di Malice e Munch's Odissey, che mostrano chiaramente che la console della Microsoft ha davvero tutte le carte in regola per combattere la PS2. Tra gli altri giochi annunciati spiccano i nomi di Silent Hill 2 e Metal Gear Solid X, entrambi purtroppo delle semplici conversioni delle versioni per PS2 (e non degli episodi a parte come molti pensavano). Ora le cattive notizie. L'uscita europea della console è stata rinviata ai primi mesi del 2002, questo per evitare i problemi di reperibilità delle macchine che ha avuto la Sony con la sua PS2. Questo non vuol dire assolutamente che la Microsoft non sia interessata al mercato europeo, tanto che a Redmond hanno deciso di aprire una nuova fabbrica per la produzione di Xbox in Ungheria, fabbrica che si occuperà di rifornire il vecchio continente.

Piccoli Portali Crescono

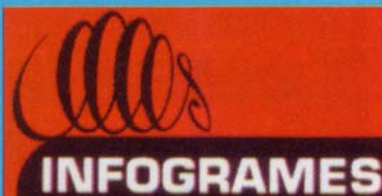
Dopo un periodo di testing, finalmente Game On (www.gameon.it) ha fatto il suo debutto nella grande rete, andando a infoltire la già nutrita schiera di portali italiani dedicati ai videogiochi. Il sito della e.Biscom è diviso in due sezioni, la prima è dedicata puramente ai giochi, una sorta di magazine online con recensioni, anteprime, speciali, strategie e news su tutti i titoli dell'ultimo momento, sia per console che per PC. Nella seconda sezione troverete invece una serie di mini-giochi via web davvero divertenti, come il calcio e il biliardo, due veri piccoli capolavori. Non manca inoltre un nutrito ftp che permette di scaricare moltissimi file, tra cui demo, filmati, patch e altro ancora. Insieme a Game On, arriva in Italia anche consoledomain (www.consoledomain.it), versione spaghettara di un portale che già da qualche anno imperversa per le vie telematiche inglesi. Qui naturalmente si parla unicamente di console, come facilmente intuibile dal nome. La parte PC è affidata a gamesdomain (www.gamesdomain.it).



ConsoleDomain

La Infogrames Ingrassa...

Non contenta dei recenti successi commerciali di titoli come Ready To Rumble 2 e Driver 2, la Infogrames non si ferma e continua la sua politica espansionistica, che ormai la pone come diretta rivale della Electronic Arts come gruppo più importante del mondo nel campo dei videogiochi. Così, la casa francese si è assicurata i diritti per la distribuzione dei titoli Crave per console, che comprenderà anche prodotti molto importanti come Kengo per PlayStation 2. Inoltre, in questi giorni è stato siglato un accordo con la Squaresoft. La Infogrames avrà per tre anni l'esclusiva per la distribuzione dei titoli Square in tutta Europa, sia per PS2 che per PC. Se questo non fosse abbastanza, allora sappiate che i nostri bravi cugini francesi si sono anche comprati la Hasbro Interactive, acquisendo quindi anche la Microprose, vero fiore all'occhiello di questo accordo. Che altro dire...



Via Col Wind

Wind, a partire dallo scorso 6 gennaio, ha messo fine al servizio Internet con tariffa flat (che faceva piuttosto pena, perciò non siamo affatto scontenti...). Se quindi siete rimasti "a piedi" dopo il forfait della Wind, non dovete preoccuparvi perché NGI, il più importante gaming provider italiano, propone una nuova flat pensata appositamente per i netgamer più esigenti. A un prezzo di 105.000 lire al mese (ma si pagano undici mensilità per un contratto annuale), avrete una connessione flat che arriva direttamente ai server di NGI, senza passare da nessun mix, evitando quindi perdita di preziosi millisecondi, che come saprete quando si gioca online sono fondamentali. Noi abbiamo avuto modo di provare una partita a Quake 3 con connessione NGI F4 e un modem ISDN 64K, ottenendo un valore di ping medio di 28 da Roma, un risultato senza dubbio eccezionale. Anche nei server esteri la connessione NGI si comporta molto bene, ottenendo risultati molto buoni. Insomma, se siete rimasti delusi da Wind o siete alla ricerca di una flat perfetta per giocare in multiplayer, potete anche smettere di cercare e collegarvi al sito www.ngi.it.





Nocturne in Televisione

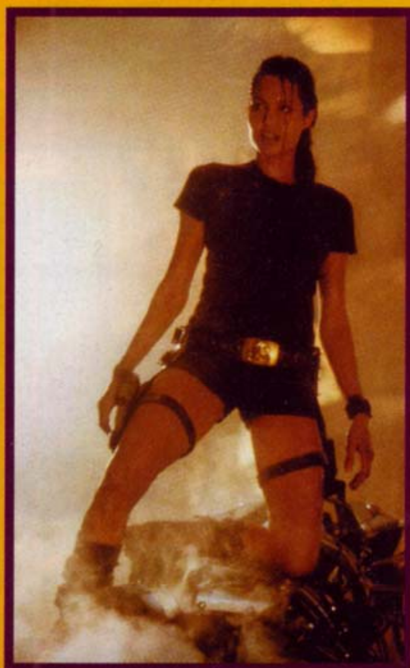
Ormai è ufficiale. La Terminal Reality, creatrice dell'adventure horror Nocturne per conto della Take 2, ha siglato un accordo con la Collision Entertainment per la realizzazione di una serie tv basata proprio su Nocturne. Il progetto è stato affidato a Brent Friedman, già creatore della serie Dark Skies, che in America ha ricevuto un grosso successo, mentre la regia sarà di Steve De Jarnett, già regista di alcuni episodi della serie di medici più famosa del mondo, E.R.. Tanto per rimanere in tema, la Collision si è anche assicurata i diritti per la realizzazione del film su American McGee's Alice, nuovo successo della Electronic Arts per PC, dove un'improbabile Alice pazza psicopatica assassina si aggira per un paese delle meraviglie pieno di conigli tossicodipendenti e altre simpatiche cosucce. Il gioco è un vero capolavoro, speriamo che il film non sia da meno...



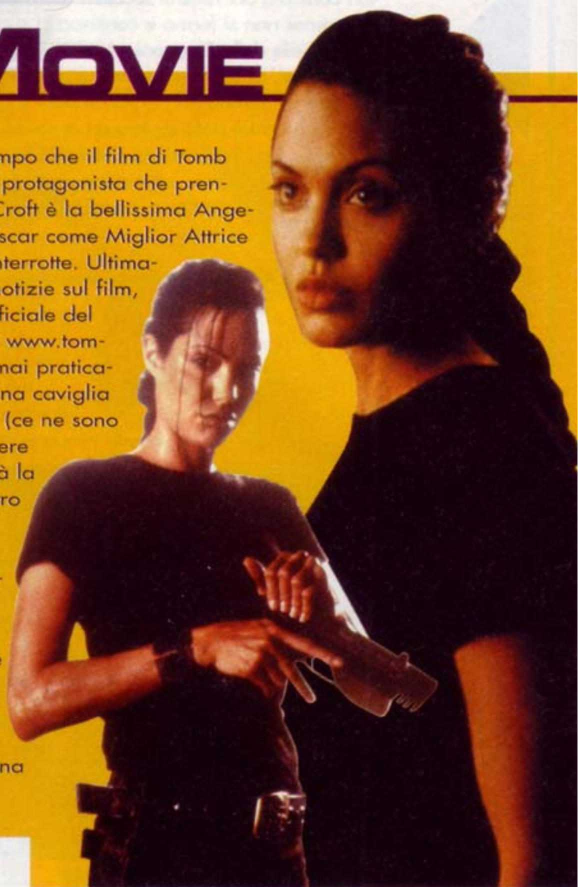


...peccato che già da un mese si sapeva che avrebbe vinto lei...

Tomb Raider: The Movie



Ormai dovreste sapere già da tempo che il film di Tomb Raider è in lavorazione, e che la protagonista che prenderà le vesti della formosa Lara Croft è la bellissima Angelina Jolie, vincitrice del premio Oscar come Miglior Attrice Non Protagonista con Ragazze Interrotte. Ultimamente sono arrivate interessanti notizie sul film, in concomitanza con il rilascio ufficiale del trailer, che potrete trovare sul sito www.tombraiderthemovie.com. Il film è ormai praticamente finito, Angelina si è rotta una caviglia durante una delle scene d'azione (ce ne sono fin troppe) e la trama sembra essere alquanto bizzarra, visto che vedrà la nostra Lara Croft combattere contro robot metallici e altre cose del genere, con scene di lotta alla Matrix, piene zeppe di effetti speciali. L'uscita è prevista per il prossimo 15 giugno in America, mentre in Italia dovrebbe arrivare qualche settimana dopo, probabilmente a settembre (per evitare la stagione estiva). Nell'attesa, ecco qualche immagine di Angelina nelle vesti di Lara. Non male...



Top Ten

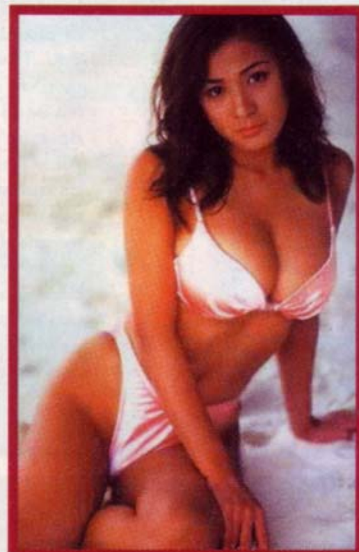
Una nuova entrata al primo posto dei titoli più venduti in Italia (fonte: Computer One). B17 Flying Fortress, nuovo splendido simulatore di volo della Hasbro, ha scalzato come al solito il vendutissimo Scudetto, vero successo di questo Natale. BG2 è sceso al quarto posto, anche se le vendite rimangono pur sempre piuttosto alte.

1. **B17 Flying Fortress 2** - Hasbro
2. **Scudetto 2000/2001** - Sierra
3. **Fuga Da Monkey Island** - Lucasarts
4. **Baldur's Gate 2** - Interplay
5. **C&C Red Alert 2** - Activision
6. **Sudden Strike** - CDV
7. **Delta Force Land Warrior** - Novalogic
8. **Homeworld: Cataclysm** - Sierra
9. **FIFA 2001**- EA
10. **Rune** - Take 2



Il multiplayer è femmina?

A quanto pare sembra proprio di sì. Secondo un recente studio effettuato in America, il popolo dei netgamer è composto da una maggioranza femminile con un 54%, mentre i maschietti si fermano al 46%. Allora perché quella simpatica guerriera di Ultima Online, di cui vi siete perdutamente innamorati, è in realtà un ragazzino brufoloso di nome Ugo? Beh, a quanto pare il motivo è molto semplice, almeno stando a quanto dicono questi studiosi americani. Infatti, mentre il popolo maschile predilige i giochi d'azione come sparatutto o giochi di ruolo, le femmine sono più riflessive, tanto che il titolo da loro prediletto è Spades via Internet, un gioco di carte. Ora potete vivere tranquilli. Alè!



Il Grande Fratello concorre con Daikatana per il premio "Farsa" edizione del 2000...

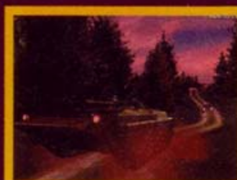
NetWatch

Non sapete quando uscirà il seguito del vostro gioco porno preferito? Non riuscite a scoprire quando Tomb Raider 19 (che utilizza lo stesso motore grafico del primo episodio) arriverà nei negozi? Non preoccupatevi, .NetGamer ha la soluzione che fa per voi. Ecco qui le date di uscita dei titoli per PC dei prossimi mesi. Ricordate, queste date sono sempre soggette a cambiamenti, quindi non prendetevela con noi se Tribes 2 uscirà quando avete 47 anni...

Oni	Azione 3D	Take 2	Gennaio
Ducati World	Corse	Acclaim	Gennaio
Starfleet Command 2	Strategia	Interplay	Gennaio
Worms World Party	Strategia	Virgin	Gennaio
The Mummy	Azione	Konami	Gennaio
F1 World Grand Prix	Corse	Eidos	Gennaio
Simon The Sorcerer 3D	Avventura	Hasbro	Gennaio
Squad Leader	Strategia	Hasbro	Gennaio
Typing Of The Dead	Puzzle	Empire	Gennaio
House Of The Dead 2	Sparatutto	Empire	Gennaio
Settlers 4	Strategia	Bluebyte	Gennaio
Battle Isle: The Andosia War	Strategia	Bluebyte	Gennaio
Age Of Sail 2	Strategia	Take 2	Gennaio
Tribes 2	Sparatutto	Sierra	Gennaio
NBA Live 2001	Sport	Electronic Arts	Gennaio
Mafia	Azione 3D	Take 2	Febbraio
Black And White	Strategia	Electronic Arts	Febbraio
Theme Park Inc	Strategia	Electronic Arts	Febbraio
Dune 3000	Strategia	Electronic Arts	Febbraio
Fly 2001	Simulatore	Take 2	Febbraio
Serious Sam	Sparatutto	Take 2	Febbraio
The World Is Not Enough	Sparatutto	Electronic Arts	Marzo
Super Bombad Racing	Corse	Lucasarts	Marzo
Planet Of The Apes	Azione	Electronic Arts	Marzo
Motor City Online	Corse	Electronic Arts	Marzo
World's Scariest Police Chases	Corse	Fox Interactive	Aprile
Tropico	Strategia	Take 2	Aprile
Max Payne	Sparatutto	Take 2	Maggio

Codemasters va in guerra...

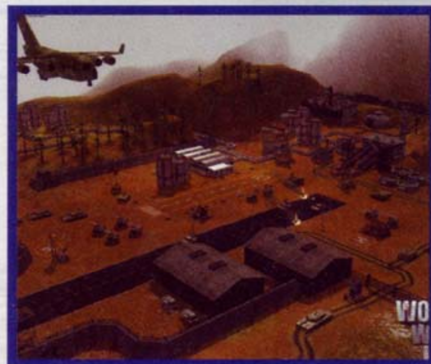
L'inglese Codemasters, quelli di Colin McRae Rally e Insane, si è assicurata i diritti per la distribuzione di Operation Flashpoint, nuovo sparatutto "strategico" della Bohemia Interactive, ennesimo intraprendente team di sviluppo della Repubblica Ceca. Il gioco, ambientato durante il 1985 in piena Guerra Fredda, è una sorta di simulazione di guerra globale, con soldati, mezzi di terra e mezzi aerei. Sarà possibile sia giocarlo in single player che naturalmente in multiplayer, con la gradita aggiunta di un editor di missioni per aumentare notevolmente la longevità. Come potete vedere dalle foto, la grafica sembra davvero di classe. Vi sapremo dire di più su questo titolo nel prossimo numero, nel frattempo sappiate che la data di uscita è stata fissata per un mese non meglio precisato del 2001.






È Scoppiata la Terza Guerra Mondiale

La TopWare Interactive ha annunciato il suo prossimo titolo, World War 3. Si tratta di uno strategico ambientato in un ipotetico futuro, dove USA, Russia e Iraq danno vita al conflitto definitivo per impossessarsi delle ultime risorse petrolifere. La grafica è molto simile a quella di Ground Control, ossia uno sfavillante 3D con visuale completamente gestibile dall'utente attraverso il fido mouse. Anche se ambientato nel futuro, non guiderete eserciti composti da robot o astronavi volanti, ma semplicemente credibili unità moderne come carri armati, bombardieri, soldati e così via. Insomma, niente di fantascientifico. Non mancherà naturalmente un supporto completo per il multiplayer, con tanto di server dedicati. L'uscita è fissata per il 2001.

Presto annunceremo il vincitore...

CLAN WAR

Benvenuti nella sezione dedicata alla Clanwar. Qui parleremo di tornei nazionali e internazionali, di sfide particolarmente importanti e di tutte quelle iniziative che riguardano il multiplayer. Che la battaglia abbia inizio...

A cura di TuLLs^COels

AUGURI NGI!

Da quando NGI ha fatto la sua comparsa nel territorio italiano due anni fa, il mondo del netgaming in Italia ha subito una svolta decisiva. Senza cadere nel rischio di eventuali accuse da troppo zelanti giocatori, possiamo dire tranquillamente che NGI è stato il primo vero gaming provider italiano, e ha avuto il non piccolo merito di portare il multiplayer sotto le luci della ribalta. Dopo Adso e Skyluke, molti altri hanno realizzato nuovi gaming provider, ma nessuno è riuscito a ottenere il successo riscosso da NGI. In occasione del suo secondo compleanno, NGI ha deciso di organizzare un piccolo concorso dedicato ai suoi fan più accaniti. L'obiettivo era quello di scrivere una poesia che contenesse almeno 3 delle seguenti parole: rulez, frag, prima volta, missile, effequattro, clan, ping, lag ed enteroclisma. Tra le 303 poesie ricevute, alla fine lo staff di Varese ne ha scelte due, e ha deciso di premiarle entrambe, quella di Skelter perché la più in tema con il compleanno, quella di Iguana invece perché racconta uno "spaccato di vita", come ci ha detto Cristina di NGI. Ecco le due poesie vincitrici...

SKELTER

En gi i o en gi ai
come dire tu non sai
ma comunque tu lo dica
loro non si offendon mica.
Sono qui per darci spazio
e anche un po' per guadagnare
ma non è tutto 'sto strazio
se qualcuno puoi fraggare.
E se poi la prima volta
a te sembra un cataclisma
per esprimer la rivolta
fagli un bell'enteroclisma!
Porgo infine a 'sti ragazzi
un augurio doveroso
perché offron frizzi e lazzi
e uno spirito giocoso.

IGUANA

La prima pugna non si scorda mai...

Delli esami liberato te ne strisci quatto quatto
a connetter effequattro
et allor ti sovviene a la memor contorta
la prima et massacrante volta:
timido ti appresti li messeri a salutare
quanno tosto scopri lo bello di "fraggare"...
...a tue spese, aimhè, soffri lo effetto cataclisma
di un missil che ti pratica un doloroso enteroclisma;
sibilan li rotaii fucili facendo WOOP e ZING
mostrandoti quale vantaggio sia lo stramaledetto ping,
ma tosto l'arte apprendi
et magno cum astuzia li avversari fendi.
Ma all'angolo ti attende lo crudele SBRAG
de lo razzo che non vedetti per lo dannato lag!
Maledetto sia lo ritmo cui tu sei uso in lan
che pronto ti facevi ad entrar in clan!
et se qui si conclude, o cari miei lettori
la filastrocca stupida del li quake-onori
piacerrowi lasciar me dire, anco sotto voce
"CiRL Rulez!!!" que saputo est, come ovest, in ogni dove.

Naturalmente, noi di .NetGamer ci uniamo a questa inziativa e facciamo i nostri auguri di buon compleanno a tutto lo staff di NGI. Nel frattempo, NetGamers Italia guarda al futuro e ha in serbo molti progetti davvero interessanti per tutti noi netgamer. Presto, molto presto, aprirà Ngi Europe (www.ngi-europe.net), nuovo gaming provider dedicato questa volta ai giocatori del resto del vecchio continente. Anche se la sede sarà sempre a Varese, i server godranno di una connessione diretta con il nord Europa, che consentirà quindi di avere ping molto buoni in ogni occasione, calcolando anche che gli utenti europei godono comunque di connessioni più veloci rispetto alle nostre (eh sì, qui in Italia siamo ancora un po' indietro...). Sempre da NGI arriva una nuova iniziativa, indirizzata non solo all'Italia ma a tutto il panorama del netgaming europeo. Siete alla ricerca di un server per un mod di Quake 3 ma GameSpy non vi aiuta? Non sapete cosa fare? Semplice, collegatevi al sito Gameserverlist (www.gameserverlist.com) e troverete quello che vi serve in pochi click. In pratica, gameserverlist, che è sviluppato sulla tecnologia del GameServer Browser di NGI, è un monitor di tutti i server di tutti i gaming provider europei, che consente di accedere direttamente dal browser in pochi secondi. Inoltre, è anche un contenitore di statistiche, che permetterà di vedere quali sono i server più gettonati in tutta Europa. Nel futuro, il sito darà anche statistiche su clan, giocatori singoli, mappe più giocate, insomma, tutto quello che un vero Tosatti del Netgaming potrebbe desiderare... Per ora è tutto dal pianeta NGI, ma potete star certi che nei prossimi mesi ci sarà molto su cui discutere...





Questo mese Sturo ha vinto il torneo redazionale di rutti. Complimenti gnappo!

EURO Q3 CTF



Sta partendo in Inghilterra una lega di CTF a nazioni, hostata da Savage (www.savageeuro.com), alla quale parteciperà una rappresentativa per ogni nazione europea.
Per chi non lo sapesse, il CTF o Capture The Flag (Cattura la Bandiera) consiste nel rubare la bandiera avversaria facendo punto portandola nella propria base. Il punto verrà segnato quando la propria bandiera verrà a contatto con la bandiera catturata al nemico, ovviamente il tutto miscelato con la solita formula di caccia all'uomo tipica di Quake. I favoriti in queste fasi iniziali sembrano essere a furor di popolo gli Islandesi, almeno secondo il sondaggio indetto sulla homepage, ma credo che i favoriti (fino a che non saranno presentate le effettive formazioni) in questa particolare disciplina siano gli Olandesi, da sempre appassionati di questa specialità così poco giocata in Italia.
Giocata talmente poco in Italia che si fatica a trovare qualcuno disposto ad accettare la prestigiosa, ma carica di responsabilità, nomina a CT della nazionale, visto il disinteressamento del clan DOG (clan campione CTF q2) a qualunque evento organizzato da Savage, che lo aveva escluso dalla propria lega riservata ai clan accusandolo di cheating per delle vittorie troppo schiaccianti nei gironi di qualificazione alla lega. Che sia venuto per i DOG il momento di prendersi una rivincita alla lan su invito dove si terranno le finali?
Molto probabilmente anche TuLLs, Lag, IBM (e chiunque altro si confermi meritevole di giocare nella nazionale) forniranno braccia alla causa dei DOG. L'argomento dovrebbe essere discusso sul forum di Q3 di NGI nei giorni a venire. Chiunque fosse interessato è pregato di seguire con attenzione lo svilupparsi degli eventi.



I RE DI COUNTERSTRIKE

Dopo una splendida partita, gli Strikers si sono aggiudicati la CS Gib Cup, campionato italiano di Counterstrike ospitato dai server di Gib (www.gib.it). Dopo una lunga fase eliminatoria, era già abbastanza chiaro che gli Strikers erano il clan da battere.
Ed effettivamente così è stato, ma non bisogna farsi ingannare, perché la vittoria non è stata così facile da ottenere. Infatti, mentre gli Strikers andavano avanti in classifica, un altro clan, i Ronin, stava mietendo vittime su vittime, guadagnandosi così il diritto di partecipare alla finale della Gib Cup. Se calcolate che i Ronin sono un clan formatosi solo da poco tempo, il risultato ottenuto da questi ragazzi è semplicemente eccezionale. Battere gli Strikers, sicuramente i favoriti del torneo, non era un'impresa facile, ma alla fine i Ronin hanno fatto davvero un'ottima impressione. Il risultato della finale, giocata su due mappe, è stato di 57 a 14, e ha dimostrato ancora una volta che gli Strikers sono attualmente il clan più forte in Italia. Non possiamo far altro che fare i complimenti ai vincitori, agli sconfitti e a tutti quelli che hanno partecipato, oltre naturalmente allo staff di Gib che ha permesso un evento del genere. Che dire, arrivederci alla prossima edizione...



FINALE

Elenco dei Clan	P+	P-	P=	PunteggioT
Ronin	0	4	0	14
Strikers	4	0	0	57

Nome Clan	Match	Mappe	Nome Clan	Info Match
RoniN	14-57	0-4	SkS	info

FRAG 4 FUN



Continua la duel ladder di Q3 e UT di Gameonline (www.gameonline.it), la Frag 4 Fun. Ricordo l'aspetto di lega "minore" che contraddistingue questa ladder ma che dà la possibilità a chiunque di partecipare e di trovare un avversario di pari livello, garantendo un approccio meno doloroso al "circuito agonistico" di questi FPS che al primo tentativo potrebbero anche risultare frustranti.
Non mancano comunque le presenze di alcuni Top-Player come ANC^MetalDuke che conduce la classifica di Quake 3, o qualche giocatore leggenda come Milio in seconda posizione nella classifica di Unreal Tournament.
Classifiche che non hanno subito grandi modifiche dallo scorso mese, vedendo il solito dominio ANC di Ryu-Saeba per UT e di MetalDuke per Q3, giocatore rivelazione di questi ultimi mesi che forse vedremo alla CPL di Colonia se si libererà qualche posto.

Nella classifica Q3 vediamo ANC^Piccolo che si ritrova in quarta posizione scavalcato da Kabenem e Gizmo del clan @, tigershark si infila davanti ai PK e LQ^Pypons fa capolino in decima posizione. Immutate le prime tre posizioni nella classifica di UT, con un ANC^Paolinus che, dando ancora lustro agli ANC, si pone in quarta posizione alla ricerca del podio che, crediamo, non arderà ad arrivare visto l'alto numero di incontri che sta disputando in questo periodo.

CLASSIFICA Q3

1 ANC^METALDUKE
2 .#.Kabenem
3 .#.G1Zm0
4 ANC^PICCOLO
5 Keint.qdc
6 Tigershark
7 PK^Shadish
8 PK^Boroming
9 DSK^Bonvj
10 LQ^Pypons

CLASSIFICA UT

1 ANC^Ryo-Saeba
2 Milio
3 Goldrake_MAGIC
4 ANC^Paolinus
5 DS^KIM
6 HW^Energiae
7 RS^Rik
8 E Gnok
9 EXS^Fmulder
10 NBF^Eveagil

Ricordiamo a tutti di mandare i propri annunci per Clanwar a x-tra@netgamer.it

CHI È IL RE ITALIANO?

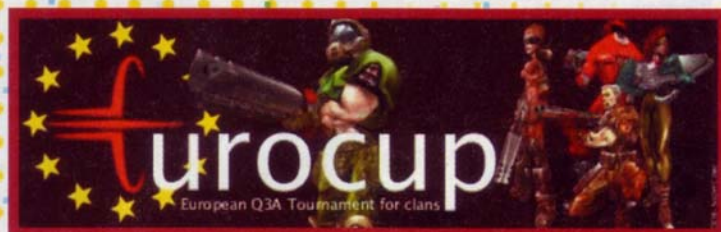
Si è conclusa la seconda fase di questa mega-competizione, la Age of Kings (www.ageofking.com), che ha visto lo svolgersi di oltre 1000 partite ufficiali tra appassionati di Age of the Empire. Marra continua a dominare la classifica perdendo però l'imbattibilità, ancora seguito da SilverKarl che però sta lavorando sodo per guadagnare punti, infatti è in testa alla classifica dei giocatori più stoici con 304 partite effettuate. In terza posizione a soffiare sul collo di Karl si riconferma Stefy_fabio 1983, ma vediamo i top-ten attuali:



		PUNTI	PARTITE	VINTE	PERSE
1°	Marra	2413	36	33	3
2°	Spiderkarl	2089	98	62	36
3°	Stefy_Fabio	2062	84	49	35
4°	Intinig	2057	28	22	6
5°	Keanunoci GE	1961	29	23	6
6°	Ban di Benwick	1942	40	23	17
7°	Nippur	1938	35	23	12
8°	AbstraktAlgebra	1907	15	9	6
9°	Ivanpix	1901	38	25	13
10°	Viking GE	1887	54	32	22

A parte il ritiro di Nippur, la classifica non è cambiata tanto dall'ultima volta con l'entrata in scena di Ivanpix e Viking GE ai danni de IL_DUCE e di Claudius Khan. Stiamo aspettando la pubblicazione dei 24 classificati della seconda fase del torneo che parteciperanno alle fasi finali in cui i 48 re migliori d'Italia si affronteranno all'ultimo feudo, in quello che decreterà il vero RE d'Italia!

EUROCUP NEWS

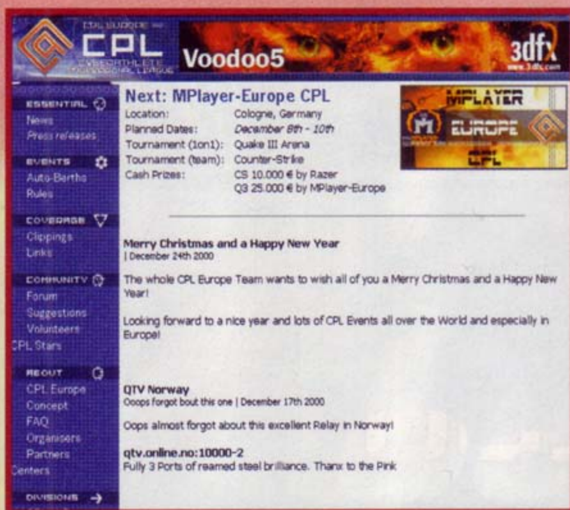


L'Eurocup si sta ormai avvicinando alla fine. I play-off di questa prestigiosa competizione hanno visto scontrarsi 14 squadre e fortunatamente (per me) tra queste squadre spiccava anche il clan TuLLs, imbattuto nel girone E, seguito dal clan sloveno 666 con il quale i TuLLs avevano sudato una DM7 spuntandola di pochi frags. Diversa sorte è capitata ai LAG, qualificati terzi nel proprio movimentato girone non essendo riusciti a tener testa ai Tedeschi SK e agli Inglesi DC, classificatisi primi e secondi rispettivamente nel girone C. Gli altri due gironi centro-europei hanno visto l'affermarsi nel girone D del rinato clan tedesco OCRANA seguito dai Francesi AAA (e dall'emblematico Top-player olandese Rufus), che hanno beffato i favoriti Inglesi UNREAL in una tre mappe tiratissima. Il girone F è stato vinto dagli inglesi 4K che hanno prevalso sui laggati Tedeschi MTW classificati secondi in un girone privo di nomi troppo noti. I due gironi scandinavi hanno visto classificarsi ai play-off ALLSTARS ed E9 come primi in classifica, seguiti da SC, DARK, EVOL e VSE in un susseguirsi di strane partite laggate in giro per i server scandinavi, dove spesso era il ping a dettare la vittoria. Le fasi finali dei play-off hanno visto gli OCRANA forti della loro vittoria con i DC battere gli italianissimi TuLLs, passati precedentemente sopra gli MTW, con un secco 3 a 0 (133-126 sulla seconda mappa, 96-93 sulla terza sig sob sob). Massacrato uno scoordinato clan italiano nella prima mappa sul server tedesco, riuscendo a rubare le altre 2 mappe sul server italiano. Un po' di sfortuna, tanta bravura da entrambe le parti, un clan TuLLs ombra di quello che si era visto in altre partite, l'avventura europea per gli Italiani è finita con un 5°/6° posto non riuscendo ad entrare nei primi 4 come l'anno prima. L'altro quarto di finale vede scontrarsi SK-4K che hanno prevalso rispettivamente su AAA e 666, e ha visto la vittoria dei 4Kings, che in questo modo si sono aggiudicati l'accesso alle lan final. I quarti scandinavi hanno visto la qualificazione dei favoriti di questa edizione, gli AllStars composti da leggende svedesi di quake, arricchiti di Doomer e Blue dallo storico Clan 9 che ha chiuso la sua onorevole esistenza proprio in questi giorni. Gli altri qualificati alle finali in lan sono gli Evol che diventano a ragione il clan rivelazione di questa Eurocup. I grandi esclusi invece sono gli E9, forti di un terzo posto al Frag4 di Dallas, che hanno dovuto cedere per 3 a 1 contro i mirabolanti AllStars. L'organizzazione dell'Eurocup ha anche fatto sapere di aver invitato alle finali in lan anche il clan russo 4Z, campione del recente BWEC campionato europeo a nazioni, che era rimasto impossibilitato a partecipare alla competizione viste le notevoli difficoltà di trovare delle connessioni decenti per giocare. E così i giochi sono fatti, si vocifera che gli SK stiano passando un periodo di crisi e ora queste voci avranno maggior risalto con la vittoria dei 4K e che gli Ocrana siano sulla cresta dell'onda avendo anche riacquisito Slinger Top-player, che era passato agli SK ed era rimasto con loro per svariati mesi. Riusciranno gli OCRANA a spuntarla sugli AllStars in una località ancora sconosciuta dell'Olanda nel mezzo di gennaio? O si assisterà all'affermarsi di un clan rivelazione come i rimpianti AM della scorsa edizione? Oppure gli outsider russi potrebbero organizzare un Russia-Usa con il clan Ck per determinare il clan più forte del mondo? Io intanto vado ad allenarmi per il Lan Arena 5 di Parigi...



Fatality solo nel 2000 ha guadagnato oltre cento milioni di lire, esclusi sponsor...

CPL-EUROPE



Come dovreste sapere, CPL, la lega che riunisce tutti i giocatori "professionisti" del globo, ha finalmente aperto i battenti anche in Europa, inaugurando il sito www.cpleurope.com. E dopo alcuni ritardi e cambi di sede imprevisti, finalmente si è svolto anche il primo torneo ufficiale organizzato da CPL Europe, che si è tenuto a Colonia, in Germania, dall'8 al 10 dicembre scorso. I migliori giocatori del mondo di Quake 3 si sono quindi dati appuntamento nella terra dei wurstel, dando vita a un torneo davvero avvincente, nonostante lo scontato esito finale che ha visto ancora una volta imporsi quello che può essere tranquillamente definito come il migliore giocatore di Quake 3 1vs1 del momento, ovvero Fatality.
L'evento, organizzato insieme a Mplayer (www.mplayer.com), ha potuto contare sul contributo di numerosi sponsor, che alla fine hanno dato vita a un montepremi di circa 40.000 Euro, ossia 80 milioni di lire. Il montepremi è stato suddiviso tra i tre tornei organizzati, il Quake 3 1vs1, Counterstrike e Quake 3 1vs1 solo per femminucce. Il torneo Q3 maschile 1vs1 era sponsorizzato da Mplayer Europe e prevedeva un montepremi di 25.000 Euro, con 7.000 Euro per il primo classificato (circa 14 milioni di lire...). Ricordiamo che tutti i match si svolgevano su una mappa tra qtourney1, qtourney2 e Ztn3DM1, splendida mappa custom realizzata da Sten Uusvali. Il timelimit era settato a 15 minuti, non erano previsti powerup nella mappa e in caso di pareggio dopo il tempo regolamentare, si procedeva con la sudden death (o golden goal, se preferite...). Per quanto riguarda i colori italianic,'è poco da dire. Nel torneo principale, quello di Quake 3 1vs1, partecipava solo un Italiano, ossia COcis dei TuLLs. Purtroppo il nostro COcis non è andato molto lontano, perdendo al secondo turno contro dEcK con un secco 36 a 3. Il torneo quindi è andato avanti rispettando i pronostici della vigilia, che vedevano Fatality come facile vincitore, tanto che lo stesso giocatore americano aveva dichiarato che vedeva questo evento europeo come una sorta di allenamento in vista di impegni ben più duri come il Babbage. Il risultato finale ha quindi visto Fatality vincere su un sorprendente Polosatiy, mentre in terza posizione si è classificato LakermaN. Il torneo di Counterstrike ha visto invece la vittoria del Clan Z che alla fine ha avuto la meglio sui SoA, mentre al terzo posto si sono classificati i mTw.pca. A difendere i nostri colori ci hanno pensato gli Strikers, freschi campioni della CS Cup organizzata da Gib, www.gib.it. Il clan più forte d'Italia ha perso il primo scontro contro i Fear Factory, finendo in questo modo nel Losers Bracket, dove ha battuto il Team CH per 12 a 7.

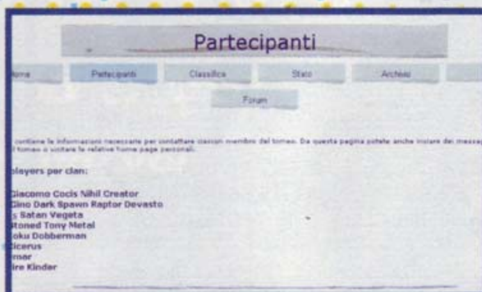
Alla fine purtroppo si sono dovuti arrendere al clan francese (grrrrrrr...) dei Good Game. Un piccolo accenno per il torneo femminile, che ha visto imporsi FecsX, che si è portata a casa 1000 simpatici Euro. Al secondo e terzo posto si sono classificate rispettivamente dizzy kitiara e QGz|Twiggy. Lo spazio a nostra disposizione è finito, non possiamo far altro che fare i complimenti a coloro che hanno difeso i colori italiani in un torneo così importante e prestigioso. A questo punto non ci rimane che attendere il prossimo evento organizzato da CPL Europe...



GAMERSREVOLT ALL STARS

Il clan LAG insieme a Gamersrevolt sta organizzando un torneo duel AllStars (allstars.gamersrevolt.com) unicamente su invito, dove i 16 migliori duellers italiani si sfideranno on-line (e questa è una grave pecca per un torneo che vuole rappresentare l'elite della scena italiana, visto che non sono ancora previste finali in lan), per stilare una semi-classifica della scena italiana (anche se alcuni nomi noti sono stati dimenticati), che magari chissà servirà a qualcuno per calcolare quelle graduatorie tanto richieste negli ultimi tempi (è partita proprio in questi giorni una polemica sui forum di www.unavi.net sulla legittimità di far partecipare questi giocatori considerati un gradino superiori alle competizioni aperte a tutti).
I giocatori divisi per clan sono i seguenti:
TuLLs: COcis, Creator, Giacomo, Nihil
LAG: Dark, Devasto, Gino, Raptor, Spawn
KARALIS: Satan, Vegeta
ANC: Metal, Stoned, Tony
DOG: Dobberman, Goku
TBC: Cicerus
SOH: Omar
JQK: Kinder
JAM: Kyre





Si sono già svolte delle pre-eliminatorie per determinare i 16 con l'esclusione di Kinder, Omar e Cicerus, mentre l'incontro Dobberman vs Kyre deve ancora disputarsi. Il torneo dovrebbe partire e delinearsi meglio nelle prossime giornate. Stay Tuned.....

... niente male se si considera che Quake 3 è visto da molti ancora come un semplice passatempo...

IL QUIT FINALMENTE HA QUITTATO

Zaku invece ha guadagnato sei chili di noccioline con i suoi successi a boccette...

Si è concluso il torneo duel del Quit 2K, che vedeva ancora in gara 4 TuLLs: Miso, Cocis, Nihil e Creator. Nihil ha chiuso il suo match con 2 vittorie ai danni di Creator, che si è visto sfuggire di mano una mappa vinta negli ultimi secondi su Q3DM13, mappa che sembra grande ma che riserba sempre sorprese in fatto di recuperi lampo. Il Wunderkind (Nihil) che stava cercando il quarto primo posto in questa competizione ha dovuto però cedere il passo a COcis, in un testa a testa senza esclusione di colpi che ha visto COcis spuntarla in sudden death dopo 2 minuti e mezzo di overtime, su una T2 incredibile che ha visto vari cambi di controllo armature nei minuti di recupero. In compenso entrambi i giocatori hanno dimostrato la loro superiorità nelle rispettive mappe con punteggi schiaccianti. Purtroppo la finale non si è disputata causa abbandono da parte di Miso (outsider slavo), in seguito a varie polemiche scaturite rispetto alla leggittimità della sua partecipazione (normalmente accettata dagli organizzatori) a questo torneo che avrebbe dovuto stabilire il giocatore italiano più forte in 1vs1, e a problemi familiari. Quindi il vincitore del duel Q3 Quit 2K è TuLLs^COcis (ovvero il sottoscritto), che andrà a rappresentare l'Italia agli Europei di 1vs1 a Colonia organizzati dalla CPL. Volevo sottolineare il dispiacere di non aver potuto disputare la finale con Miso non trovando il momento e le condizioni più adatte a farlo, vista l'inutilità di giocare on-line che avrebbe penalizzato in fatto di ping uno dei concorrenti e visto il totale abbandono dell'organizzazione dell'evento che aveva annunciato lo svolgersi delle finali a SMAU, allo stand di Gamersrevolt, con l'unica pecca di non avvisare nessuno dei concorrenti che pur presenti a SMAU per altri motivi, non si sono di conseguenza presentati. Ora, visto il protrarsi degli eventi, partirò alle 4 da casa (Trento) per poi prendere un aereo (da Mestre) per Colonia alle 6:50, fare scalo in Svizzera (???) e arrivare a Colonia alle 12:00 (salvo ritardi) per iniziare a disputare uno dei massimi tornei mondiali alle 16, fresco come una rosa e pimpante più che mai, con gli occhi di mezza Italia puntati addosso. Non mi stancherò mai di ripeterlo, il Quit 2K è stato uno dei tornei meglio organizzati degli ultimi tempi e i suoi effetti si fanno sentire ancora (aiuto)...





[ITA]LIAN PARTY 2001

Dopo il Quit 2K, un altro lan party si intravede all'orizzonte. ANVI (Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani), con la collaborazione di NGI e Leader (www.leaderspa.it), sta infatti organizzando la nuova edizione dell'ormai famoso [ITA]LiAN Party. Il team insomma è lo stesso che ha organizzato il lan party dello scorso anno, sicuramente uno degli eventi più riusciti nell'Italia del netgaming. È chiaro quindi che, con precedenti come questi, tutti gli appassionati si aspettino molto dall'Italian Party edizione 2001. Gli organizzatori non sono certo rimasti con le mani in mano, e promettono il lan party più grande mai realizzato in Italia e finalmente in grado di competere con i più famosi lan party del nord Europa. I posti disponibili sono in tutto 1024. Se non vi va di portarvi il PC da casa, potrete sempre usare uno dei 200 computer messi a vostra disposizione. Verranno organizzati tornei per tutti i migliori sparatutto e mod del momento, da Quake 3 Arena a Counterstrike e così via. Probabilmente alcuni tornei, visto l'elevato numero di partecipanti, avranno delle fasi eliminatorie che si giocheranno via Internet. I più forti accederanno alla finale in lan a Firenze. Non mancherà naturalmente un'animazione di tutto rispetto. Probabilmente ci sarà una radio che trasmetterà direttamente dal PalaSport, saranno presenti 10 stand per gli sponsor e, tanto per gradire, 5 megaschermi dove potrete controllare le classifiche, assistere alle partite più spettacolari e così via. Si vocifera addirittura che saranno invitati alcuni top player stranieri, staremo a vedere. L'appuntamento è fissato per il prossimo aprile, nei giorni 27, 28 e 29. Il luogo è lo stesso dello scorso anno, il PalaSport di Firenze. Se volete iscrivervi o se semplicemente avete bisogno di qualche informazione extra, puntate i vostri browser su www.ilp.it e troverete tutto quello di cui avete bisogno. Noi di NetGamer naturalmente seguiremo l'evento molto da vicino, per cui vi diamo appuntamento al prossimo numero per ulteriori notizie sull'[ITA]LiAN Party 2001.

[ITA]LIAN Party 2001
Firenze - PalaSport - 27/28/29 Aprile 2001

Chi
Cosa
Dove
Quando
Come
Perchè

Benvenuti,

questo sito rappresenta lo stato dei lavori dell' Italian LAN Party 2001.

Le novità per ora sono:

- Dove: Firenze, PalaSport
- Quando: 27/28/29 Aprile 2001
- Cosa: 1040 posti; 200 PC a disposizione del pubblico; Tornei Ufficiali NGI Cup e molto altro....

MORE INFOS ARE COMING SOON...

Organizzazione ANVI Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani
In collaborazione con NGI LEADER

Per chi non è venuto, ed anche per chi c'è stato ma non ha capito nulla :), ecco il report (incompleto) dell ILP 2000

Baciamo le mani. La Mafia non è più cosa nostra...

MAFIA!

La redazione di .NetGamer è volata a Brno nella Repubblica Ceca per far visita alla Illusion Softworks, che ci ha svelato tutti i segreti sul suo nuovo, ambizioso progetto... Mafia.

Cose di Cosa Nostra

Tra una missione e l'altra spesso assisterete a sequenze d'intermezzo realizzate sempre con il motore principale. In fondo, uno dei maggiori punti di forza di *Mafia* è proprio la trama, e queste sequenze servono a far calare il giocatore ancora di più all'interno dell'ambientazione e a rivelare nuovi interessanti dettagli sulla storia principale. Ma come nascono queste sequenze? Qui di seguito potete vedere uno di questi filmati, con una scena ripresa da varie angolazioni che poi saranno quelle della telecamera nel gioco finale. In questo modo i programmatori decidono come inquadrare la scena per darle maggiore importanza e drammaticità.





La Illusion Softworks è senza dubbio una delle migliori software house del momento. Dopo aver stupito pubblico e critica con il bellissimo *Hidden And Dangerous*, i ragazzi di Brno stanno ora per tornare alla ribalta con ben due nuovi progetti, *Hidden And Dangerous 2* e, soprattutto, Mafia. Mentre del primo ci riserviamo di parlare in uno dei prossimi numeri di .NetGamer (anche perché la sua data di uscita è ancora piuttosto lontana), *Mafia* ci ha talmente impressionato allo scorso ECTS che abbiamo deciso di dedicargli un degno speciale. Così, la Illusion Softworks ci ha invitato in quel di Brno per capire esattamente di cosa tratta *Mafia* e per dare un'occhiata al suo stadio di sviluppo. Dopo un'ora scarsa di aereo e un altro paio d'ore di macchina da Praga a Brno, arriviamo negli studi della Illusion Softworks, che Peter, fondatore di questa casa di sviluppo, ci illustra in ogni minimo dettaglio. L'entrata è quantomeno singolare, visto che gli studi sono situati al secondo piano di un centro commerciale, per cui, per accedere al secondo piano dove si trova la Illusion Softworks, bisogna passare in mezzo a tosaerba e trattori da giardino. Superato il piccolo shock iniziale, finalmente ci ritroviamo negli uffici della Illusion, equamente divisi in due parti. Nella prima circa venti persone sono duramente al lavoro sul seguito di *Hidden And Dangerous*, mentre nella seconda



Nella foto: Quei Bravi Ragazzi.

dieci persone stanno ultimando *Mafia*.

Grazie al primo *Hidden And Dangerous*, la Illusion Softworks si è subito guadagnata la fama di una compagnia di sviluppo piuttosto originale e innovativa, e questo *Mafia* ne è l'ennesima conferma. Far rientrare *Mafia* dentro una categoria o un genere predefinito è piuttosto difficile. Il suo stile di gioco, che unisce avventura, azione e spericolate corse in mezzo alla città tipo *Midtown Madness* (anzi, molto meglio di *Midtown Madness*...), lo rende un titolo unico. Prima di analizzare il gioco in ogni sua singola parte, ci sembra giusto svelarvi alcuni dettagli sulla sua trama, che comunque è stata tenuta ben nascosta dai membri del team di sviluppo. "Non vogliamo rovinare la sorpresa ai giocatori, ma potete stare certi che *Mafia* non sarà il solito gioco per PC. Personalmente mi piace definirlo come un vero simulatore di vita dei gangster", ci dice Daniel Vavra, lead designer di *Mafia*. "La trama in questo senso è molto curata e tira in ballo argomenti importanti come onore, fedeltà e amicizia, tutti sentimenti comuni nei gangster di un tempo".

Prima di tutto due parole sull'ambientazione. *Mafia* non parla della mafia italiana, quindi dimenticatevi la Sicilia, *Cento Giorni a Palermo*, lupare e così via. Il titolo della Illusion Softworks si svolge infatti in una fittizia città americana, che ricorda molto metropoli come Chicago e New York. Insomma, qualcosa di decisamente più hollywoodiano rispetto a quello che siamo abituati a vedere nella realtà.

La Repubblica Ceca è famosa anche per la sua ottima birra e per l'altissimo livello di gnoccolaggine...

Signor Toyota investito da una Suzuki

Un lavoretto pulito...

Il venditore di sushi è in fin di vita, mentre la polizia brancola nel buio

La possibilità di visitare in prima persona gli studi della Illusion Softworks ci ha permesso di capire come un progetto delle proporzioni di *Mafia* sia passato dalla mente malata di un programmatore fino al monitor 21 pollici dello studio grafico. In pratica, appena finita la programmazione dell'engine grafico, si è passati alla progettazione dei personaggi principali, delle auto e delle animazioni tramite motion capture, che venivano riportate nel gioco tramite programmi come 3D Studio Max e Lightwave. Nel frattempo venivano completate le mappe con 3D Studio Max e il programma realizzato dai ragazzi della Illusion. Inoltre, altri membri del team sviluppano l'Intelligenza Artificiale e i vari script che regoleranno lo svolgimento del gioco e i filmati d'intermezzo.





Quando tutti avranno finito, non rimarrà che unire i vari pezzi del puzzle e testare il tutto. Sembra semplice, ma vi posso assicurare che non lo è affatto...



Scassinare una cassaforte del genere non deve essere molto semplice.

C'era una volta in America

Voi siete Tommy, un tranquillo cittadino che, dopo anni di sacrifici, è finalmente riuscito a comprarsi un taxi e la licenza. Finalmente la vostra vita sembra aver preso la piega giusta, il lavoro vi permette di vivere e di guardare al futuro con tranquillità. Naturalmente tutto questo non poteva durare a lungo... Mentre girate in cerca di clienti per la città di Lost Heaven, venite fermati da due tizi armati che salgono in macchina e vi chiedono di seminare l'auto che li sta seguendo. I due sono in realtà due gangster che lavorano per la famiglia Salieri e hanno appena distrutto la loro auto su un palo perché inseguiti da assassini della famiglia Morelli che, indovinate un po', voleva farli fuori. Visto che voi siete dei grandi piloti, riuscirete a seminare i vostri inseguitori salvando la vita ai due ragazzi del Boss Salieri, i quali in cambio vi offriranno un lavoro come gangster. All'inizio rifiuterete, preferendo la pacifica vita di tassista rispetto a quella più spericolata di un criminale. Ma, come sappiamo, i mafiosi sono dei tipi piuttosto vendicativi... Un giorno, senza neanche accorgervene, alcuni scagnozzi della famiglia Morelli vi distruggeranno il taxi per vendicarsi del torto che gli avete perpetrato. Presi dallo sconforto e senza una minima idea di come andare avanti, vi presentate dal Boss della famiglia Salieri, che naturalmente vi offrirà un lavoro come pilota. Siete diventati dei gangster...



All'inizio il lavoro vi piace, i soldi non sono davvero più un problema e la gente della città ha grande rispetto per voi. Presto vi innamorate di una ragazza e convolate a giuste nozze. Tutto sembra andare per il verso giusto ma, ancora una volta, tutto questo non può durare. Essere dei gangster non vuol dire solo fare l'autista al proprio boss, ma anche uccidere, corrompere, rubare e minacciare persone innocenti. Presto anche Tommy viene utilizzato per questi scopi, e così vi accorgerete a vostre spese del vero lato oscuro di essere un gangster. Ma un giorno accade il peggio. Il vostro boss vi ordina di uccidere delle persone che voi conoscete personalmente e a cui siete particolarmente affezionati. Anche se è un gangster, Tommy è una persona buona e di sani principi e naturalmente non se la sente di portare a termine un compito del genere. Fiducioso del fatto che tutta la famiglia Salieri si fida ciecamente di lui, non compie la missione e costringe le persone che doveva uccidere a scappare. Ma poco dopo viene scoperto e...

Beh, il dopo dovrete scoprirlo da soli, visto che è proprio qui che *Mafia* ha inizio. Le prime missioni ripercorreranno la trama introduttiva che vi ho appena raccontato, ma serviranno più che altro a farvi familiarizzare con i comandi e, soprattutto, con l'enorme città di Lost Heaven...

Gnoccolaggine è il diciannovesimo neologismo creato dalla redazione di NetGamer...

Uomo travestito da Batman si lancia dall'armadio e si frattura due costole

Paradiso Perduto

Il cinquantenne si stava lanciando verso la moglie, ammanettata nel letto



La prima cosa che noterete in *Mafia* è l'enorme città di Lost Heaven, una metropoli che si sviluppa su una superficie di dodici miglia quadrate. Tradotto in parole povere, significa che per spostarvi da un capo all'altro della città impiegherete diversi minuti. Il motore grafico sviluppato dalla Illusion Softworks ha permesso di realizzare un ambiente davvero vasto e, soprattutto, con un livello di dettaglio assolutamente fuori parametro. Lost Heaven è divisa in diversi quartieri, tutti realizzati veramente bene. Si va dalla immancabile Chinatown fino alle zone commerciali e ai bassifondi. I programmatori hanno realizzato oltre 5.000 tipi diversi di edifici per rendere il paesaggio il più vario possibile. Inoltre, anche se la città è completamente inventata, "sono presenti numerosi edifici realmente esistenti che abbiamo riprodotto con grande fedeltà per i dettagli", come ci dice Daniel. Oltre alla grafica, che è davvero troppo bella per essere vera, le città godono anche di una vita artificiale di tutto rispetto. Vedrete gente camminare per strada, fermarsi per fare due chiacchiere o chiamare alla cabina telefonica, e andare all'edicola per prendere il giornale. In generale, vedrete centinaia di vetture che trafficheranno per le strade di Lost Heaven. Il risultato finale è in assoluto la migliore città virtuale mai realizzata in un videogioco. Ma cosa farete in questa benedetta città? Beh, Lost Heaven è il teatro del 90% delle missioni che dovrete affrontare. Nella maggior parte dei casi vi ritroverete in macchina e dovrete andare da un punto all'altro della metropoli per poi portare a termine il vostro compito vero e proprio. Per esempio, una delle missioni consiste nel salire su un palazzo abbandonato e assassinare il sindaco della città con il vostro fucile da cecchino. Inizierete sempre nel vostro garage, dove dovrete scegliere che macchina utilizzare. A quel punto andrete in giro per le strade della città, facendo molta attenzione a passare inosservati per non attirare troppo la polizia. Infatti, se farete i bravi bambini e non infrangerete il codice della strada o qualche tibia di un povero pedone sfortunato, le forze dell'ordine non vi daranno alcun fastidio. Il problema è che a volte dovrete guidare davvero veloci per sfuggire alla famiglia nemica e in altre situazioni, tipo la missione della rapina in banca, la polizia vi sarà addosso comunque.



In ogni caso, quando avrete raggiunto il palazzo dovrete parcheggiare e scendere dall'auto, proseguento a piedi e portando a termine la missione. Quando siete a piedi, la visuale è sempre in terza persona.

"Abbiamo scelto la visuale in terza persona perché siamo convinti che possa dare maggiore importanza all'atmosfera da film che abbiamo voluto creare", ci spiega Peter Vochozka, fondatore della Illusion. La missione prosegue con Tommy che, dopo aver raggiunto il posto prefissato, imbraccia il fucile e fa fuori il povero sindaco. A quel punto dovrete riuscire a scappare senza essere scoperti, e vi assicuro che non sarà affatto facile...

Domanda legittima di Sturo: "Come diavolo hanno fatto a programmare questo gioco se sono cechi?"



Gli Intoccabili

Esplode un maiale vicino Roccaraso. 3 i feriti, uno grave

Parlavamo del garage, ed effettivamente il garage è uno degli aspetti più importanti di *Mafia*, visto che spesso (molto spesso) dovrete dimostrare le vostre abilità di piloti oltre che di pistoleri. I programmatori della Illusion hanno inserito oltre 40 veicoli differenti, tutti provenienti dall'epoca del proibizionismo, quindi Anni '30/'40, naturalmente in America. Anche se non esiste alcuna licenza ufficiale, alla Illusion hanno preferito basarsi su modelli realmente esistenti, o meglio, esistiti. Se siete dei grandi appassionati di automobili, non farete fatica a riconoscere alcuni veri e propri miti del passato tra cui Mercedes, Alfa Romeo e Ford (anche la famosa Ford T, la prima "utilitaria" della storia dell'automobile). Alcune di queste diventeranno accessibili solo nelle fasi più avanzate del gioco, come la bellissima Alfa Romeo che ha corso nel campionato mondiale di Formula Uno con Ascari. Inoltre, i programmatori hanno inserito un sistema di rilevamento dei danni piuttosto realistico. A ogni minimo urto la vostra auto si deformerà in maniera piuttosto realistica con carrozzerie che si piegano e strisciate che compaiono magicamente sui vostri parafanghi. La cosa interessante è che i danni ve li porterete appresso anche nelle missioni successive. Se per esempio danneggiate la vostra preziosa limousine e non la riparate, nel livello successivo la ritroverete nelle stesse identiche condizioni. Negli uffici della Illusion Softworks ho avuto modo di provare il gioco, girando per le strade di Lost Heaven a bordo di differenti vetture. La cosa che più mi ha impressionato è sicuramente il motore fisico che gestisce il comportamento delle auto, davvero un perfetto compromesso tra realismo e divertimento di guida. Daniel Vavra è talmente orgoglioso di questo motore che ha deciso, durante le prime fasi di sviluppo, di inserire all'interno di *Mafia* una serie di modalità extra che si baseranno unicamente sulle auto. In pratica si avrà, oltre al gioco principale, anche un simulatore di guida che può contare su oltre 30 vetture e su numerosi circuiti ricavati all'interno della città di Lost Heaven. Naturalmente, visto che *Mafia* supporta il multiplayer, potrete sfidare altri avversari umani in mezzo alle strade della città. Non male, eh?

Ma la cosa più importante, sulla quale insistono molto i membri del team di sviluppo, è che *Mafia* non è un gioco di guida e anzi che la parte dedicata alle vetture non è la più importante del gioco. Infatti, *Mafia* è soprattutto, come abbiamo già detto, un simulatore di vita di un gangster...

Risposta legittima di Zaku: "Imbecille, ci sono i cani programmatori che li hanno aiutati..."

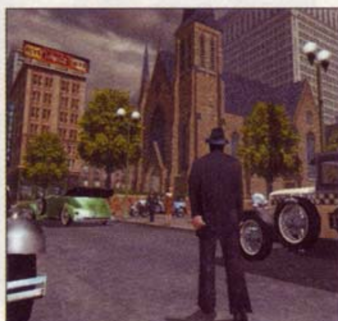




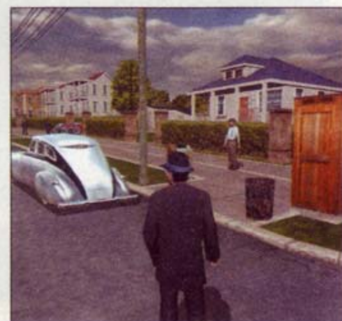










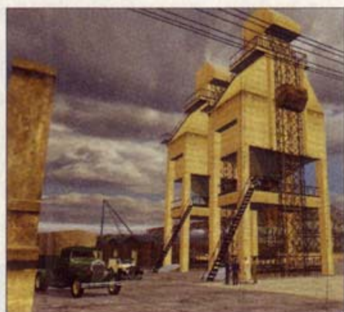




Il Boss e la Matricola

Mago cerca di bloccare treno con la forza del pensiero. Travolto

Ok, abbiamo già detto che *Mafia* è un gioco di guida. Un'ultima precisazione prima di passare a descrivere il gioco vero e proprio. Voi siete un pilota, quindi non potrete sparare mentre guidate, ma spesso avrete in macchina dei vostri compagni che cercheranno con ogni mezzo di levarvi di torno polizia e altri eventuali mafiosi. Insomma, voi non potete sparare, ma gli altri sì. Detto questo, passiamo al vero cuore di *Mafia*. Da bravi gangster, dovrete portare a termine una serie di missioni (che il vostro simpatico Boss vi affiderà) che vanno dal rapinare una banca, fino all'assassinio di qualche personaggio scomodo o al trasporto di preziose merci illegali. Durante queste sezioni la visuale sarà in terza persona, con inquadratura alle spalle del vostro personaggio. Al centro dello schermo avrete un piccolo quanto pratico mirino bianco, utile per prendere la mira nelle situazioni più complicate. Il personaggio principale è realizzato davvero alla grande, con oltre duemila poligoni e numerose animazioni realizzate con la ormai immancabile tecnica del motion capture. I controlli sono quelli tipici degli sparatutto in soggettiva, quindi se siete abituati a pane e *Quake 3* non avrete alcun problema. A vostra disposizione avrete numerose armi tipiche dell'epoca, tutte riprodotte alla perfezione. Durante le vostre scorribande in auto, in qualsiasi momento potrete scendere dalla vostra vettura e proseguire a piedi. Molti degli edifici di Lost Heaven, infatti, sono liberamente accessibili ai vostri mocassini firmati. Il dettaglio grafico delle ambientazioni è assolutamente spettacolare. Gli effetti di luce sono tra i più belli che ho mai visto in un gioco PC e la qualità delle texture lascia davvero senza parole... Inoltre, non dimentichiamo che non tutte le missioni si svolgeranno all'interno della città di Lost Heaven. Infatti, sono presenti anche altre due grandi ambientazioni dove dovrete svolgere alcune missioni e più precisamente l'aeroporto e la campagna, dove dovrete consegnare alcune preziose botti di alcolici. Altro punto a favore di *Mafia* è la ricostruzione degli edifici e degli ambienti di gioco. Le mappe sono molto complesse, ricche di particolari e in generale tutte piuttosto divertenti da giocare. Naturalmente non dovrete solo andare in giro a sparare al primo che vi capita sotto tiro, visto che spesso dovrete anche parlare con altri personaggi e risolvere piccoli enigmi. Inoltre, dovrete anche stare attenti a come vi muovete, dato che in alcune missioni la forza bruta non sarà la soluzione migliore. Dovrete muovervi silenziosamente cercando di raggiungere il vostro obiettivo senza farvi scoprire, in puro stile *Metal Gear Solid*. Purtroppo ho potuto provare solo una missione, quella in cui bisogna eliminare il sindaco della città. E anche se il sistema di movimento e la gestione delle armi mi hanno abbastanza convinto, ancora non posso dire nulla sull'Intelligenza Artificiale degli avversari, perché quando visto il gioco ancora non era stata inserita.



Comunque, anche sotto questo punto di vista Daniel Vavra promette grandi cose e, dopo aver constatato quello che sono riusciti a fare con l'engine grafico del gioco, non ho davvero nessun motivo per non credergli... Verso febbraio dovrebbe essere rilasciata la prima beta, per cui non mi rimane che darvi appuntamento ai prossimi numeri di .NetGamer per un aggiornamento più completo.





Un pacchetto di sigarette nella Repubblica Ceca costa l'equivalente di 3.500 lire e una lattina di birra 1.500 lire...

Mucca costipata carbonizza veterinario

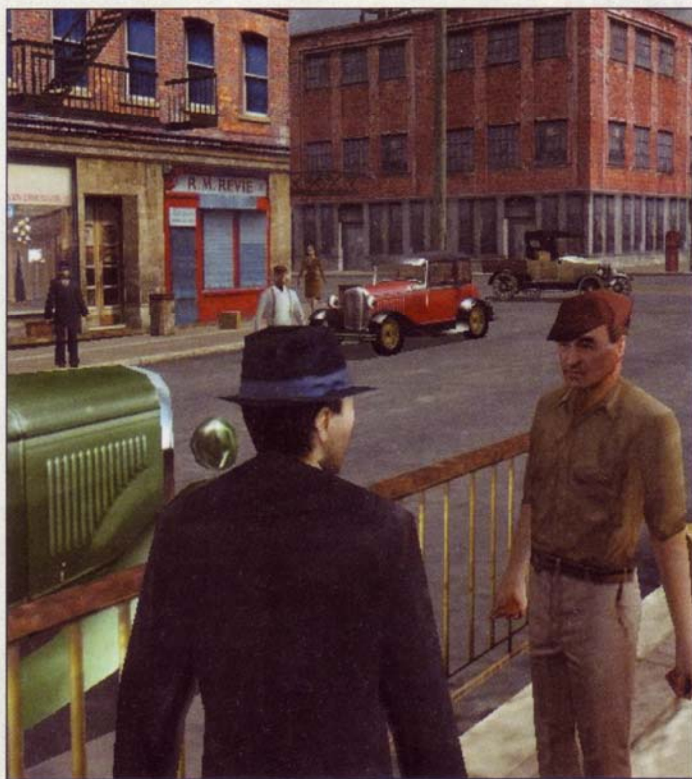
Terapia e pallottole

L'uomo stava ispezionando la cavità anale del mammifero quando un getto di gas investe la sua sigaretta



Prima di concludere questo nostro speciale dedicato a *Mafia*, ci sembra giusto spendere due parole sul Multiplayer, modalità su cui i ragazzi della Illusion Softworks tengono ancora il massimo riserbo. L'unica cosa certa è che il Multiplayer si dividerà in due sezioni ben distinte, quella classica sparatutto e quella di guida. La seconda è quella di cui già si conoscono tutti i dettagli. Potrete scegliere una delle numerose vetture presenti nel gioco (che probabilmente saranno divise per potenza, in modo da prevenire partite troppo sbilanciate) e affrontare fino a otto avversari umani nei circuiti che saranno ricavati per le strade e i quartieri di Lost Heaven.

Naturalmente saranno presenti diverse modalità di gioco, dalla classica gara a Checkpoint (vince chi arriva primo) fino a improbabili Destrucion Derby dove chi sopravvive è il vincitore. L'altra opzione del Multiplayer è quella a piedi. Qui si avrà un classico sparatutto, questa volta con visuale in terza persona. Potrete affrontare gli avversari in Deathmatch, Capture The Flag e anche in una riedizione di *Counterstrike* Anni '30, con i poliziotti da una parte e i mafiosi dall'altra. Al momento non sappiamo dirvi se *Mafia* supporterà i server dedicati, visto che i programmatori della Illusion Softworks sono più impegnati a completare il single player, dedicando poi le ultime fasi di sviluppo al Multiplayer. Insomma, *Mafia* sembra essere un vero capolavoro. La grafica, non mi stancherò mai di ripeterlo, è davvero splendida (le foto che vedete sono del gioco vero e proprio, non di qualche sequenza renderizzata o altro), la giocabilità sembra ottima e l'ambientazione e lo stile di gioco molto originali e interessanti. La data di uscita è stata fissata per i primi mesi del 2001, anche se mi sembra improbabile vedere *Mafia* sugli scaffali dei negozi prima delle prossima primavera. Non ci resta che aspettare sperando che la Illusion Softworks continui su questa strada, che sicuramente la porterà all'ennesimo successo. E non dimentichiamoci che presto arriverà anche un certo *Hidden And Dangerous 2*...







Zaku si è trasferito nella Repubblica Ceca...

In quel di Brno, ho avuto il piacere di conoscere tutto il team di sviluppo di Mafia e di fare quattro chiacchiere con Daniel Vavra, Lead Designer di questo ambizioso progetto. A proposito, sapevate che nella Repubblica Ceca fanno la migliore birra del mondo? Ehm, vabbè...

E adesso parliamo...

D: Prima di tutto parlaci un po' di te. Come sei entrato a far parte del team Illusion Softworks? E quando ti è venuta in mente l'idea di fare un gioco come *Mafia*?

R: *Conosco Peter Vochozka, il Presidente e fondatore dell'Illusion, da molto tempo. Quando ero all'università ho lavorato con lui su alcuni progetti per il mercato ceco. Dopo che lui fondò la Illusion Softworks con l'intenzione di realizzare titoli davvero competitivi, Peter era alla ricerca di programmatori di un certo livello e mi chiese se volevo entrare nell'Illusion. E visto che mi ero appena laureato ed ero alla ricerca di un lavoro, accettai con molto piacere.*
L'idea di Mafia venne fuori durante le fasi finali dello sviluppo di Hidden And Dangerous, mentre tutti noi stavamo pensando a cosa fare dopo. Sono un grande appassionato dei film sui gangster tipo Scarface, e mi sono subito reso conto che mancava un gioco che parlasse di mafia, proibizionismo o crimine organizzato. Quando ho proposto l'idea il giorno successivo, tutti furono molto entusiasti e cominciammo subito a lavorarci sopra.

D: *Mafia*, come titolo di un gioco, è piuttosto pericoloso in Italia, dove la vera mafia è ancora un problema. Sei preoccupato della reazione che telegiornali e quotidiani potrebbero avere all'uscita del gioco? Oppure sei felice perché tutti cominceranno a parlare del tuo lavoro (in fondo sarebbe tutta pubblicità gratuita...)?

R: *Questo è un discorso piuttosto complesso. Naturalmente se dovesse succedere qualcosa del genere sarebbe pubblicità gratis per noi, ma io avrei comunque la coscienza a posto. La storia di Mafia non spiega soltanto quanto sia "divertente" essere un gangster, ma anche quanto sia pericoloso e violento. Ho cercato di raccontare il più possibile la vera storia della mafia, anche le cose buone, e questo non è molto comune. E a dire la verità, molti gangster sono delle persone estremamente simpatiche. Spero che i media si rendano conto che il nostro gioco non è un invito a diventare mafiosi, ma solo una possibilità di vestire per una volta i panni di un gangster, lati buoni e cattivi compresi.*

D: In attesa di poter provare una versione giocabile, per ora la cosa più impressionante di *Mafia* è il suo motore 3D. Cosa ci puoi raccontare di questo motore, quali sono le sue caratteristiche che più ti rendono orgoglioso? Pensate di riutilizzarlo per altri giochi in futuro?

R: *La cosa migliore del nostro motore è che è stato sviluppato appositamente per Mafia e Hidden And Dangerous 2. Quando i nostri programmatori hanno visto cosà potevano fare se avessero avuto un tool abbastanza potente, hanno cercato di ottimizzare e riottimizzare il motore finché tutti noi eravamo soddisfatti. Non è stato sviluppato da stupidi ignoranti e nessuno ha detto: Ok, ecco il motore, può gestire 5000 poligoni a 30 fps, le shadowmaps erano troppo complicate, magari la prossima volta...". No, noi lo abbiamo sviluppato insieme al nostro team di programmatori, e il risultato è un motore in grado di gestire tranquillamente 15.000 poligoni su schermo, abbiamo le migliori ombre che io abbia mai visto e abbiamo abbastanza tool per realizzare ambienti all'aperto o chiusi. Inoltre, sono anche MOLTO soddisfatto del motore fisico che gestisce il comportamento della macchine. È davvero complesso...*



D: *Mafia* è due giochi in uno: un gioco di guida e un action 3D. È stato difficile trovare un giusto bilanciamento tra queste due sezioni? I giocatori passeranno più tempo in macchina o a piedi?

R: *Spero che sarà bilanciato nel modo migliore, ma non direi che Mafia è un gioco di guida o un Action 3D. È un gioco sui gangster e sul loro stile di vita.*

D: Quali sono state le vostre maggiori fonti di ispirazione per *Mafia*? Puoi dirci qualcosa sulla storia?

Mafia arriverà anche su PlayStation 2. Olé!

R: *Ci siamo ispirati a film come Godfather, Miller's Crossing, Goodfellas, Heat e anche a veri e propri classici degli Anni '40 come Angels With Dirty Faces o Dead End. Ho letto anche molti libri sul crimine organizzato, sulla polizia americana e sulla mafia in generale, e anche molti romanzi. La storia è una mia interpretazione della vita di un gangster degli Anni '30. Si basa sui tipici eventi della vita di molti criminali diversi tra loro, con grande enfasi sui loro sentimenti e sulla loro filosofia di vita. Tradotto in parole povere, significa che dovrete derubare banche, assassinare persone importanti, trasportare alcool, prendere parte a combattimenti illegali e inseguimenti a tutta velocità a bordo di auto di lusso.*

D: *Mafia* sta per arrivare anche su PlayStation 2. Quali sono le maggiori difficoltà che si trovano nel convertire un gioco PC alla PS2? Pensi di realizzare una versione anche per Xbox?

R: *Il problema principale è la scarsa quantità di memoria video della PS2, che ci costringerà a diminuire di molto il dettaglio dei modelli poligonali. A parte questo, la PlayStation 2 è tranquillamente in grado di gestire un gioco come Mafia. Per quanto riguarda l'Xbox, al momento non posso dire nulla.*

D: La città di *Mafia* è davvero enorme. Anche se l'avete completamente inventata, sono presenti numerosi edifici realmente esistenti. Cosa puoi dirci di più su questa città? Qual è stato il vostro "modello" quando avete cominciato a progettarla?

R: *Abbiamo cercato di ricreare l'atmosfera di città della East Coast come New York o Chicago. Questo significa ambienti oscuri, tantissimi grattacieli, quartieri malfamati e nessuna palma o spiaggia alla Baywatch. Abbiamo costruito 400 differenti edifici e molti quartieri uno diverso dall'altro come Chinatown o la periferia. Il nostro obiettivo era quello di rendere ogni zona unica graficamente, in modo da agevolare l'orientamento ed evitare quella sensazione di LEGO che si ha in altri giochi.*

D: La Illusion Softworks è venuta fuori dal nulla con un grande capolavoro come *Hidden And Dangerous*. Adesso, con *Mafia*, state confermando la vostra grande abilità come team di sviluppo innovativo e originale. Qual è il vostro segreto? Cosa significa, per voi, creare videogiochi?

R: *Noi pensiamo che la gente non sia stupida, quindi non ci piace prenderla in giro con titoli in technicolor ma con scarsi contenuti (come fanno invece molte compagnie). Inoltre, un altro punto fisso per noi è non realizzare giochi merdosi. Oggi come oggi molte compagnie, quando si accorgono che un genere ha una buona riuscita, cercano di ripetere questo successo, e come risultato si hanno giochi tanto stupidi quanto brutti e, a volte, anche il fallimento di queste società. Noi preferiamo concentrarci sulla qualità e spero che i risultati ci daranno ragione.*

D: A parte *Mafia*, quali sono i tuoi progetti futuri per la Illusion Softworks? C'è qualche gioco in particolare che ti piacerebbe realizzare?

R: *Sì, ho tante idee differenti per progetti futuri. E alcuni di questi sono già piuttosto concreti. Ma non posso dirvi nulla di più in questo momento.*

D: Ti sei mai ritrovato una testa di cavallo ai piedi del letto? Hai paura che questo possa accadere in futuro? Sai, in fondo io sono italiano... minghiiiiiiaa...

R: *Ho sentito che i gangster amano vedere bei film sulla loro vita. E sarò orgoglioso di me stesso se ameranno anche provare un bel gioco sulla loro vita...*



Daniel non si è fatto impressionare dalle nostre minacce... Evidentemente non sa con chi ha a che fare...

Bloodline

Li aspettate per mesi, sbavate sulle foto pubblicate su Internet o su qualche rivista, spendete i vostri sudati risparmi solo per loro, i videogiochi. Ma cosa si nasconde dietro a tutto questo? Come nasce un videogioco? Come si può entrare a far parte di questa industria? Noi di .NetGamer abbiamo deciso di spiegarvi tutte le figure che compongono il team di sviluppo perfetto. Da una storia vera, .NetGamer vi presenta una guida per entrare nel mondo dello sviluppo di videogame.

Fek

Papà, da grande voglio fare i videogiochi

Un giorno Sturo, finito di giocare con le bambole, fu folgorato da un'idea: "Voglio fare i videogiochi!". Andò dal papà in fretta e furia urlando come un forsennato: "Papà, papà, spiegami tutto su come fare i videogiochi!". Il padre rimase un po' perplesso perché si sarebbe aspettato dal suo virgulto una domanda su come fare i bambini, non certo i giochini sui quali vedeva il piccolo Sturo perdere i suoi pomeriggi. Accantonata la classica storiella delle api e dei fiori, il babbo iniziò a raccontare al piccolo la storia di famosi team di sviluppo, di come sono organizzati e tutto quello che sta dietro alla progettazione, allo sviluppo e alla distribuzione di un gioco per trovarlo, finalmente, sugli scaffali dei negozi.

"Sturo, caro, fare videogiochi non è una cosa semplice, ancora più difficile per uno come te che passa le giornate a spogliare le Barbie. Fino a una decina d'anni fa, la stessa persona (i tempi del C64, prima e, in parte, il periodo dell'Amiga) si occupava praticamente di tutto, dalla programmazione alla grafica al sonoro: per esempio David Breaben, autore del mitico Elite, era il game designer, il programmatore e il grafico delle sue creazioni.
Ora non più. Decine di persone con le competenze più disparate partecipano alla progettazione e alla creazione di quello che ci fa perdere ore davanti allo schermo, tempo che potrebbe essere usato per fare qualcosa di utile, tipo andare a caccia di donne. Il game designer progetta il gioco, i programmatori scrivono il codice, i grafici creano i modelli e le texture, i musicisti compongono le musiche. I tempi di produzione si sono allungati enormemente e non sono pochi i casi di titoli che ritardano continuamente la data d'uscita, fino ad avere anche bisogno di più di due anni per essere completati. Il primo esempio di gioco ritardatario fu Aquaventura per Amiga (tre anni di sviluppo!). Ma il caso più eclatante è abbastanza recente: i Francesi di Heart of Darkness, un gioco di piattaforme, impiegarono quattro anni a completarlo e ritardarono di due anni rispetto al primo annuncio. Per la gioia di Zaku, il gioco fu un flop e oggi ritroviamo gli stessi programmatori sotto un ponte della Senna a chiedere l'elemosina.





Se volete proporre i vostri progetti di game design...

Anche io voglio un Ferrari

Ma il gioco rimane pur sempre una forma d'arte e i suoi creatori sono artisti. Molti esperti del settore hanno affermato, all'uscita del capolavoro di Sid Mayer, Alpha Centauri, di trovarsi di fronte a una vera e propria opera d'arte. Paragonabile, per certi versi, a quello che furono i Promessi Sposi per la letteratura. E i suoi creatori sono artisti.



A partire dal game designer, il guru, colui che tutto sa e tutto vede. Il game designer è il direttore d'orchestra; ha giocato moltissimo in passato e per questo sa come rendere un gioco divertente. Perché qui non stiamo parlando di un word processor oppure di un'applicazione per gestire i miei conti sempre più in rosso; stiamo parlando di un videogioco che, per definizione, deve divertire. E il game designer è pagato per questo: rendere il gioco divertente. Si vede spesso seduto a un tavolo con carta e penna, le mani nei capelli, gli occhi stanchi, oppure mentre gioca e rigioca con la sua creazione, maledicendo i programmatori dopo ogni crash. Spesso si aggira per i PC scrutando il lavoro dei programmatori e dei grafici: il buon game designer non è mai soffisfatto del lavoro svolto, chiede sempre nuove feature, nuovi modelli, nuovi suoni. Il game designer è solitamente un ex programmatore che, quindi, conosce le problematiche relative alla struttura del codice. Ma non di rado accade di trovarsi di fronte esseri abietti, totalmente a digiuno di conoscenze informatiche, sedicenti creativi che s'improvvisano game designer per diritto divino (o magari perché parenti di chi caccia i soldi). Questo essere è in grado, ad esempio, di avvicinarsi al povero programmatore chiedendo, per il giorno seguente, interfacce utente tridimensionali o animazioni super fluide di modelli da decine di migliaia di poligoni. Non tutti, ovviamente, sono così e alcuni game designer sono veri e propri geni. Il già citato



Sid Mayer e Peter Molineux, autore di assoluti capolavori come Popoulus e Syndacate, che sta ora lavorando su Black and White, un successo annunciato, dotato di un game designing fuori di testa. Per non dimenticare John Romero, ultimamente caduto in disgrazia con l'orribile Daikatana, e John Carmack, che hanno rivoluzionato anni fa il mondo dei videogiochi con Wolf3D prima e Doom poi.



Per diventare un game designer di successo non ci sono ricette particolari, ma la base dalla quale partire è senza dubbio un'ottima conoscenza della programmazione, molta fantasia e giocare a tutto quello che capita. Solo avendo giocato per anni si può avere un'idea chiara di ciò che diverte in un gioco per avvicinarsi alla chimera della "giocabilità", tanto spesso bistrattata nei titoli odierni. Perché il game designer sa che un gioco deve, prima di tutto, divertire. Sturo, tu, ad esempio, hai solo giocato nella tua vita, ma non sai programmare e non hai fantasia: non diventerai mai un game designer.

MA 6X6 FARÀ 36?

Dietro un grande uomo c'e' sempre una grande donna e dietro un grande game designer ci sono almeno cinque o sei programmatori che fanno il "lavoro sporco". I programmatori per un videogioco si dividono in diverse categorie. I game programmer si occupano della logica del gioco e realizzano i livelli, lavorando a strettissimo contatto con il game designer e prendendo da lui la maggior parte degli schiaffazzi: sono una sorta di assemblatori che mettono assieme i vari pezzi del gioco. I programmatori generici realizzano i tool di sviluppo per il montaggio dei livelli oppure l'interfaccia utente. Una figura curiosa è il programmatore del netcode (la porzione di codice che permette lo scambio delle informazioni in Rete): è solitamente un tipo taciturno, sommerso da libri sul TCP/Ip e Unix, che odia Windows, adora Linux perché è "difficile", prima di fare sesso si dà una martellata sulle balle altrimenti "è troppo facile" e, in pratica, non vede mai una donna (fosse solo per l'ultima caratteristica, sarebbe il lavoro

... ricordate che tutti i siti delle maggiori software house hanno una voce Jobs o Employement.



adatto a te, Sturo). I programmatori 3D, infine, lavorano sul motore tridimensionale del gioco, adattando un motore preesistente come quello di Quake oppure costruendone uno da zero; quando vuole tirarsela, il programmatore 3D si fa chiamare ingegnere 3D. È un animale davvero singolare; si fa trovare alla sua postazione indossando spesso occhiali da sole mentre ascolta musica elettronica. Sul suo schermo appaiono in continuazione oggetti sui quali prova i suoi mirabolanti effetti e, quando interpellato, parla praticamente solo in opengl. Consuma quantità spropositate di Pepsi e, quando riesce a far funzionare qualcosa, si lancia in balli rituali e scene d'esultanza degne di Zaku quando la Roma segna un gol al derby. L'ingegnere 3D guarda tutti gli altri programmatori dall'alto in basso, a meno che non lavorino anch'essi sul suo motore. In questo caso si assiste spesso a litigate furibonde fra di loro, con urla disumane e pareti che tremano, seguite da repentine riappacificazioni una volta risolto il problema. Ma il suo principale obiettivo e nemico giurato è il grafico, considerato un essere inferiore. L'ingegnere 3D tratta il grafico come un subalterno, deridendolo e sbeffeggiandolo a ogni occasione additandogli l'unica colpa di non saper programmare. Il sogno proibito di ogni programmatore 3D è trovare una ragazza bionda, con gli occhi azzurri, che sappia programmare in assembly, padroneggi opengl e faccia "Rendering" di cognome.

Il programmatore che, al giorno d'oggi, ha fatto la storia più di ogni altro è John Carmack, la mente dietro ai motori di Doom e Quake, che ha fatto della pulizia del codice l'arma per comprarsi almeno una decina di Ferrari. Per entrare nel mondo dei videogiochi da questa strada è ovviamente necessario imparare a programmare. Programmare qualunque cosa e farlo per anni. Il principale ingrediente è la passione perché, durante lo sviluppo di un gioco, è normale dover passare intere nottate, i sabato e le domeniche davanti al PC per rispettare le date di scadenza. Senza passione, anche due ore filate passate a programmare potrebbero essere fatali. La pazienza è la seconda arma del buon programmatore: capita spessissimo di perdere ore e anche giorni interi alla ricerca di quel fastidiosissimo bug che rovina il lavoro di mesi, che poi si scopre essere normalmente di una banalità sconcertante. Senza pazienza, le crisi isteriche e le testate contro il muro sono all'ordine del giorno. Il C++ è il linguaggio principe. Roba come Visual Basic e Java è lasciata alle femminucce per fare i front end ai database. Per programmare videogiochi bisogna essere uomini veri e usare linguaggi di programmazione da duri come il C++. Per padroneggiare un linguaggio di programmazione così vasto, complicato e potente si impiegano anni e i primi tentativi sono sempre disastrosi. Il segreto è non scoraggiarsi e continuare a programmare qualunque cosa salti in mente, ma è ancora più importante essere ordinati e imparare lo stile: il bravo programmatore non si vede dagli algoritmi impossibili che è in grado di implementare, ma dalla pulizia, dall'ordine e dalla





Se volete un consiglio, evitate di fare giochi con ambientazioni post-apocalittiche...

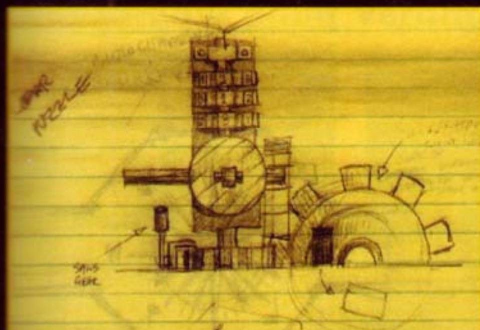
leggibilità del suo codice. È inutile conoscere il linguaggio anche meglio in come Zaku conosce i bordelli di Roma, se poi il proprio lavoro è incomprensibile e inutilizzabile dal team. La capacità di lavorare di squadra è, infine, ciò che rende il programmatore appetibile ai grandi team di sviluppo: quando si lavora in squadra, non c'è spazio per invidie, gelosie e comportamenti infantili.

THAT'S ALL FOLKS!

Il grafico è l'artista per eccellenza, la mente creativa, colui che dà forma agli oggetti, colore alle texture e atmosfera agli ambienti. Normalmente il grafico è pazzo da legare (altrimenti non sarebbe un'artista). I grafici per un videogioco si dividono in due grandi categorie: i modellatori e i pixel artist. La prima categoria si occupa di creare gli oggetti tridimensionali usando pacchetti di modellazione quali 3DStudio, Lightwave e Maya. La caratteristica principale di un modellatore per videogiochi è il saper creare un modello dettagliato usando il minor numero possibile di poligoni. È sempre possibile, infatti, creare modelli dettagliatissimi con milioni di poligoni, ma non tutti hanno un Cray a casa per poterlo animare. Gli spreconi di poligoni sono emarginati in un angolo; in pratica quello che accade a Zaku quando gioca a Tribes. Il modellatore è anche spesso animatore delle sue creazioni; i dati del motion capture (quando è possibile farne uso) sono passati a lui che, con lavoro di cesello, collega e perfeziona le animazioni dei personaggi per renderle il più possibile verosimili. Il modellatore è un animale sociale che fa gruppo con la sua casta (i grafici) per coalizzarsi contro i poveri programmatori. Lo si scorge per buona parte del tempo al telefono mentre porta avanti le sue creazioni, senza che l'attività oratoria lo distragga minimamente dal proprio lavoro. La seconda categoria, il pixel artist, è il Picasso dei videogame: il suo lavoro è disegnare nel senso più vario del termine. Dai bottoni dell'interfaccia utente alle texture per i modellatori, il pixel artist pone un pixel accanto all'altro cercando di far uscire qualcosa di gradevole all'occhio. Gusto artistico e talento sono le doti del buon pixel artist e, possibilmente, non essere troppo fuori di testa.

Queste sono le figure che compongono un team di sviluppo, ma qual è il pericolo pubblico per loro? Quale la figura più temuta e vituperata? Contro chi si coalizzano programmatori e grafici, santa alleanza contro il nemico comune? L'esperto di marketing. Questa losca figura, incapace di distinguere un computer da una lavatrice, è atteso con terrore una volta ogni quindici giorni. Detta con ferocia i tempi di consegna e restringe il budget a disposizione, spendendolo poi interamente in cose del tutto inutili. Teorizza date d'uscita a ridosso delle feste natalizie, suggerisce modifiche al game designing sulla base di improbabili ricerche di mercato, uccide, in parole povere, l'arte negando libertà agli artisti. Sturo, puoi fare videogiochi per questa via, ma saresti odiato da tutti, quindi non ti cambierebbe molto la vita.









L'ultima figura che rientra nello sviluppo di un videogioco è il beta tester. Il suo compito? Giocare il gioco fino alla nausea alla ricerca degli errori e presentarli ai programmatori, dai quali, ovviamente, non è visto di buon occhio. Negli ultimi anni il beta testing è sempre più svolto all'esterno del team di sviluppo con politiche di beta testing pubblico (le test version di Quake 3 Arena) oppure pilotato (la Dynamix ha scelto più un migliaio di beta tester fra i giocatori della comunità di Tribes). Il beta testing dura solitamente un paio di mesi, a meno che qualche genialoide del marketing non decida che se ne possa fare a meno perché "tanto ci sono le patch". Per fare il beta tester di professione non servono grandi capacità: basta molta pazienza e passione per i giochi.

Infine il problema forse più grande: dove lavorare? In Italia l'industria di sviluppo di videogiochi è ancora abbastanza in alto mare: mancano le aziende, gli investitori e l'esperienza. Non mancano certo i team di sviluppo bravi e capaci. Ne sono un esempio i 7th Sense di Palermo, un gruppo di ragazzi che ha saputo organizzarsi e si sta costruendo a fatica un nome grazie alle sue capacità e alla sua caparbietà. Per il singolo programmatore o grafico, la strada è invece ancora più complicata. Il consiglio è di andare a costruirsi un nome e fare esperienza all'estero (e qui a qualche tribbaro italiano potrebbe suonare forte una campanella). La conoscenza dell'inglese è fondamentale in questo caso come una certa adattabilità. Il cibo inglese fa schifo, ma i team di sviluppo europei più importanti sono in Inghilterra. L'ultimo consiglio suona più come un avvertimento: per chi lavora nel mondo dei videogiochi l'estate non esiste, perché è il periodo in cui si concentra lo sviluppo, dato che gli odiati esperti di marketing gradiscono far uscire i prodotti a Natale, ovvero che siano pronti a fine settembre. Ma per te, Sturo, questo non è un gran problema visto che stai sempre chiuso in casa invece di andare alla spiaggia a correre dietro alle ragazze. Quindi, piccolo mio, questa è la descrizione di ciò che tu potresti fare nel mondo dei videogiochi. So che è difficile, ma non ti scoraggiare: considerando le tue possibilità, al massimo puoi sempre fare il redattore per una rivista..."



... e con protagoniste femminili troppo sviluppate...



Anteprime

Non sapevamo che in Russia facessero pure i videogiochi...

AGE OF SAIL 2

Prodotto: Talonsoft **Sviluppo:** Akella **Uscita:** Febbraio **Sito:** http://www.talonsoft.com/ageofsail2

CAZZA LA RANDA!

Se vi siete sempre chiesti perché le simulazioni di guerra navale non sono un genere molto diffuso su PC, beh, sappiate che ce lo siamo chiesto spesso anche noi. In fondo si tratta di un genere piuttosto interessante che, se sfruttato al meglio, potrebbe avere molto successo. In ogni caso, a parte alcuni rari titoli come Fleet Command e pochi altri, le simulazioni navali sono davvero pochissime, ancora meno quelle dedicate al periodo storico di fine '700 inizio '800. Fortunatamente a colmare questa lacuna hanno pensato i ragazzi del team di sviluppo Akella, con sede nella grande madre Russia.
Tra una bottiglia di vodka e l'altra, questi genialoidi hanno dato vita ad Age of Sail, attualmente da molti considerato la migliore simulazione di battaglie navali "d'epoca" disponibile per PC. Ora la Akella sta dando gli ultimi ritocchi al suo seguito, che salvo eventuali ritardi uscirà all'inizio di febbraio.
Abbiamo avuto modo di provare una versione beta e, siamo rimasti davvero sorpresi dalle potenzialità di questo titolo.
L'ambientazione storica corre tra il 1775 e il 1820. Al momento non era ancora possibile affrontare la modalità Campagna, ma a quanto dicono i programmatori nella versione finale sarà possibile affrontare due campagne differenti. La prima, ambientata durante il periodo di Napoleone, vi vedrà impegnati a guidare le flotte inglesi contro il mangiabaguette ulcerato, mentre la seconda si svolgerà in America durante la guerra di secessione. Durante le battaglie potrete controllare la vostra flotta tramite una semplice interfaccia gestibile come al solito via mouse. Dovrete stare molto attenti alla direzione del vento, cercando di sfruttare le raffiche per avere la meglio sul nemico e sorprenderlo di lato. Naturalmente dovrete calcolare anche i tempi di ricarica dei vostri cannoni, sarebbe poco piacevole ritrovarsi di fianco all'avversario senza poter sparare. Gestire più unità su schermo non è un grande problema, anche se al momento la gestione delle formazioni ha molti difetti. Se infatti decidete di disporre le vostre navi in fila indiana, riuscire a muoverle facendole rimanere in formazione è una vera impresa. Speriamo che questi difetti vengano risolti nella versione finale. Le battaglie sono molto belle e divertenti da vedere, anche se il numero di navi presenti su schermo poteva essere leggermente aumentato. In ogni caso, la grafica fa molto bene il suo lavoro, i modelli poligonali delle navi sono stupendi e in generale l'effetto delle onde è abbastanza credibile. Non mancano piccoli tocchi di classe come effetti di fumo e isolotti sperduti in mezzo al mare (tanto per non rendere gli scenari troppo monotoni).
Ma il vero punto di forza di Age of Sail 2 è che richiede davvero molta strategia e tattica per poter vincere. Quando avrete imparato a gestire le vostre navi a seconda della direzione del vento e del tempo di ricarica dei cannoni, e riuscirete a compiere mosse a sorpresa e tranelli al nemico, vi assicuro che difficilmente vi stancherete di questo gioco. Se poi calcolate che è previsto il supporto per partite in multiplayer fino a sedici giocatori contemporaneamente, vi renderete conto che questo Age of Sail 2 ha tutte le carte in regola per diventare un successo.

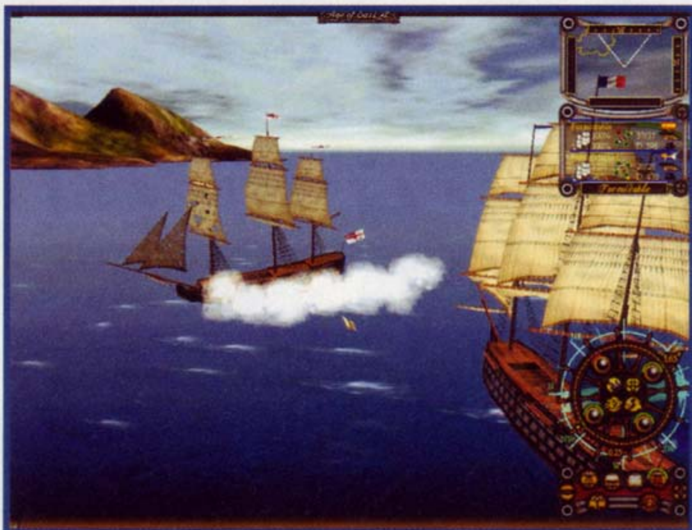
Sergio "Zaku" Pennacchini



Il multiplayer permette a 16 giocatori di affrontarsi via Internet o in rete locale.



I cannoni sono in grado di colpire il nemico anche a distanze molto elevate. Sfruttate questa caratteristica a vostro vantaggio...





CONCLUSIONI

Age of Sail 2 sembra un titolo degno della fama del suo predecessore. Se i programmatori riusciranno a risolvere i piccoli problemi dell'interfaccia e a inserire delle campagne di un certo spessore, presto tra le mani potremmo ritrovarci un gran bel titolo.

Sturo è riuscito a perdere anche nell'uno contro uno ad Age of Sail 2. Poverino...



SOVEREIGN

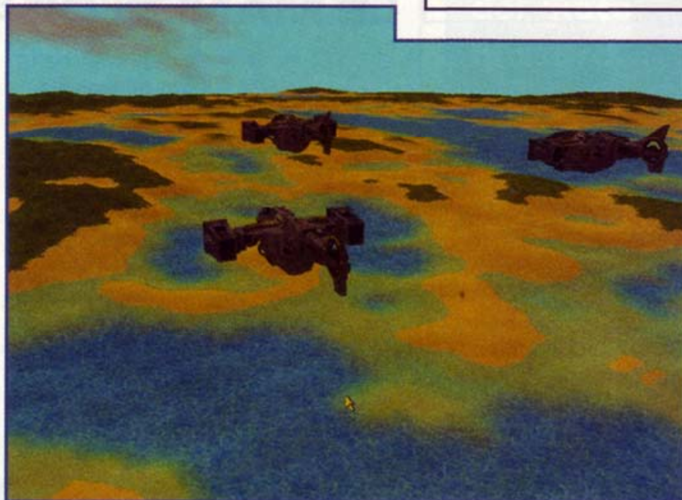
Con questo RTS diventerete i padroni del bigoncio...

Prodotto: Ubi Soft **Sviluppo:** Verant **Uscita:** Seconda meta' 2001 **Sito:** http://www.station.sony.com/sovereign/

È PIÙ DIVERTENTE FARLO IN CINQUECENTO...

Il mese scorso abbiamo parlato di MMO RPG, questa volta invece ci occuperemo del primo MMO RTS... Questa brutta parola non è altro che l'acronimo di Massively Multiplayer Oriented Real Time Strategic (e con questo ho già riempito una pagina...), ossia quello che i realizzatori di Sovereign definiscono un incrocio tra il gioco da tavolo Diplomacy e giochi come Civilization II. Ma, a differenza degli strategici precedenti, in Sovereign potremo divertirci con un numero di giocatori massimo pari a ben cinquecento! Inoltre i programmatori hanno dato maggiore importanza ad aspetti come la diplomazia e lo spionaggio (elemento chiave, quest'ultimo, per la buona riuscita delle missioni).

Ma andiamo con ordine. Il mondo in cui ci muoveremo è simile al pianeta Terra, quindi ci saranno montagne, pianure, laghi, deserti, città. Inoltre esso è totalmente realizzato in tre dimensioni e la nostra area di visibilità sarà relativa al nostro grado di tecnologia (per esempio potremo spiare i nemici attraverso satelliti artificiali). In questo mondo virtuale, centinaia di giocatori si affronteranno, cercheranno di aumentare le proprie risorse, stringeranno e romperanno accordi, commerceranno. Ma ciò che differenzia Sovereign dagli altri RTS è che tutto questo avverrà in un universo persistente, dove gli Imperi cresceranno, si evolveranno, crolleranno e il livello tecnologico e le skills dei giocatori saranno determinati dall'esperienza e dal proprio grado.

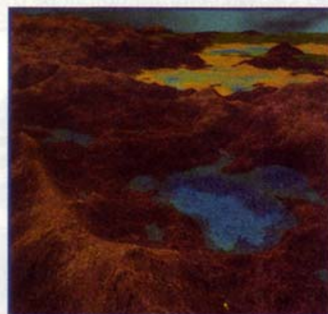


• **Il design di queste unità ricorda sospettosamente le navi di Ground Control...**

Il gioco permetterà di aggiungersi a partite già iniziate e le modalità di vittoria saranno differenti: dalla classica vittoria "singola" alla più accattivante vittoria di gruppo tramite le alleanze. Tutto questo sarà scelto dai giocatori al momento di iniziare una nuova partita. L'ambientazione sembra molto simile a quella di Ground Control, con unità futuristiche ma comunque credibili. Insomma, niente roba alla Starcraft o simili e, soprattutto, niente alieni cattivi cattivi assetati solo del vostro sangue. Inoltre, ancora non è del tutto chiaro come influirà il progresso tecnologico sulle unità, anche se sicuramente andando avanti nel gioco avrete a vostra disposizione mezzi completamente nuovi.

Un dettaglio tutt'altro che irrilevante sarà la modalità di pagamento per collegarsi al server: infatti, oltre al pagamento del gioco in se stesso, dovrete pagare una quota mensile fissa, eccetto il primo mese... una formula che abbiamo già incontrato con Ultima Online. Al momento è troppo presto per dire se sarà possibile collegarsi a server non ufficiali come nel caso di Ultima Online, ma visti i precedenti della Verant con Everquest, questa possibilità ci sembra piuttosto improbabile. Naturalmente vi terremo aggiornati...

Andrea "Badinside" Barberio



• **Beh, i laghi di montagna sono sempre stati la mia passione...**







Dopo *Everquest*, un altro titolo online-only dalla Verant.



• **Ecco come funzionano gli ascensori nel mondo 3D di *Sovereign*...**



• **Come fa il mare a stare tra monti e spiaggia?!**



CONCLUSIONI

Questo prodotto è stato presentato allo scorso E3 ed era ancora solo un progetto. Adesso dovrebbe essere diventato qualcosa di più concreto e speriamo che questo "pioniere" degli strategici online ci stupisca come affermano i suoi sviluppatori... Comunque è impressionante il mondo in 3D...

Abbiamo visto Sovereign allo scorso E3, tra gnocche, alcool e, quando capitava, videogiochi...

Anteprime

Questa volta dovrete correrre sulle autostrade di Internet...

Need For Speed: Motor City



Prodotto: Electronic Arts **Sviluppo:** Electronic Arts **Uscita:** Primavera 2001 **Sito:** www.ea.com

È ARRIVATO IL MOMENTO DI SPORCARCI LE MANI DI GRASSO...

Puntuali come sempre, eccoci giunti al quinto capitolo della serie Need For Speed, che ci vede nuovamente padroni del volante alla disperata ricerca della velocità. Questa volta però non saremo alla guida di una fiammante Lamborghini Diablo o di una mitologica Porsche da collezione, bensì ci vedremo posti di fronte a un vero e proprio rottame che con le suddette automobili ha in comune solo le quattro ruote... ma il bello è che di questa ignominiosa vettura potrete cambiare praticamente tutto, dal motore ai cerchioni, alla marmitta (tanto per cambiare la EA ha comprato i diritti di migliaia di parti di ricambio originali), fino a trasformarla in quella lussuosa fuoriserie che avete sempre sognato. E questa è la prima grande novità di Motor City.

Vedremo scorrere sotto i nostri ormai allibiti occhi una lunga serie di vetture (oltre 30, più eventuali aggiunte scaricabili da Internet) delle più famose case che hanno fatto la storia dell'automobilismo del nostro secolo, dagli Anni '30 agli Anni '70. Qualche nome? Beh, non voglio toglierevi il gusto di scoprirle, ma sappiate che vedremo sfrecciare gli stemmi di veri e propri miti come Chevrolet, Pontiac, Corvette e Mustang...



Motor city online sarà il _Quake 3_ di ogni appassionato di automobili.



• Questa macchina tra poco diventerà una fantastica fuoriserie...



• Ecco come guida il nostro Mahdi quando è in ritardo.



• La visuale più bella, ma sempre la più scomoda per fare danni...

Adesso che sappiamo cosa guideremo, passiamo al dove: potremo infatti sbizzarrirci in ambientazioni che varieranno da strade cittadine a luoghi selvaggi e dimenticati dalla legge, per un totale di 13 diversi livelli. Le corse si divideranno sostanzialmente in due tipi: quelle legalmente autorizzate (ma che gusto c'è?) e quelle dove correremo nelle città in barba al più accanito dei poliziotti (mi raccomando, non fatelo nella realtà con la vostra Cinquecento truccata!).

Adesso vi chiederete: ma allora la EA si è limitata a prendere i vecchi episodi, a modificare le vetture e a darci la possibilità di cambiarne tutti i pezzi (anche se già questo è di per sé molto innovativo)? Eh no, il bello viene adesso! Motor City è infatti un gioco di guida online, solo online e nient'altro che online! L'obiettivo dell'azienda americana è di creare una "Motor City Community" che si rifà allo stile degli RPG On Line: avremo infatti la possibilità di far evolvere il nostro macinino in un guerriero... ops, in una rombante Hot-Rod.

Partecipando alle gare guadagnerete dei soldi, che poi potrete investire in pezzi di ricambio per la vostra auto. Inoltre, potrete anche assistere alle gare degli altri e scommettere sul loro esito. Insomma, roba da Gioventù Bruciata... Inoltre potrete frequentare i classici ritrovi e i Drive-In, farvi invidiare la vostra fida quattroruote dagli avversari mentre scambiate quattro chiacchiere con loro e, se volete, sfidare in emozionanti testa a testa qualcuno che non vi sta particolarmente simpatico (le corse infatti saranno a numero aperto, fino a un massimo di otto partecipanti). Non siate impazienti, manca poco al rilascio ufficiale!

Andrea "Badinside" Barberio



CONCLUSIONI

La serie di Need For Speed sembra aver trovato nuova vita grazie al multiplayer via Internet. Motor City è il primo gioco di guida solo online per PC, e sinceramente non vediamo l'ora di provarlo.



WARCRAFT III

Anteprime

Finalmente svelato il mistero sulla quinta razza del gioco Blizzard...

Prodotto: Sierra **Sviluppo:** Blizzard **Uscita:** Mai dire mai... **Sito:** http://www.blizzard.com/war3/

RIVOGLIO I MIEI PEONI!

Rieccoci a parlare del titolo Blizzard che si ripromette di lanciare un nuovo genere nell'ormai vetusto mondo degli strategici in tempo reale. Questo "role-playing strategy game" ha attraversato mesi di vero e proprio stress creativo, durante i quali la casa canadese ha definitivamente stabilito i meccanismi e il design generale. Prima di tutto, la quinta razza sarà quella dei Night Elves, anche se il nome non è ancora definitivo. Questa avrà alcune unità proprie come arcieri e varie classi di druidi. A presto per ulteriori dettagli. Assestato il motore grafico su dei livelli che, francamente, ci sembrano alquanto mediocri, rimaneva da decidere se dare piena libertà di movimento della telecamera al giocatore o se piuttosto questa doveva essere fissa per garantire la concentrazione del giocatore sul combattimento. I creatori di Diablo hanno optato per la seconda soluzione, sicuri che permetterà un maggior focus sul combattimento da parte dei giocatori. Fra le caratteristiche del gameplay che più ci hanno intrigato, c'è ormai la certezza che vi troverete a guidare non sterminati eserciti dei vostri tipici, stupidi soldati da macello, ma gruppi di sei/dieci guerrieri da usare con parsimonia e cervello, perché stavolta dovrete stare attenti, molto attenti, a come disporrete le vostre pochissime unità. Scordatevi quei disgustosi rush iniziali: stavolta le sorti della battaglia non saranno nelle mani di chi cliccherà più velocemente, ma di chi userà la migliore combinazione unità-eroi. Ormai accertata la struttura dell'"albero di sviluppo" degli eroi, che sarà del tutto simile a quella dei characters di Diablo II, siamo in febbrile attesa di avere notizie...





Marco "Sturo" Baciarello



CONCLUSIONI

Le basi per avere un capolavoro ci sono. Certo, l'ambientazione e lo stile grafico sono un netto taglio con il passato, ma siamo sicuri che alla Blizzard sanno quello che fanno...

BLACK & WHITE

Ritardi, ritardi e ancora ritardi...

Prodotto: Electronic Arts **Sviluppo:** Lionhead St. **Uscita:** Primavera 2001 **Sito:** http://black&white.ea.com/

DA GRANDE VOGLIO FARE IL DIO TIRANNO!

Se siete dei nostri assidui lettori, saprete già che abbiamo parlato abbondantemente del nuovo titolo creato da Peter Molineaux e compagni. Ora, a distanza di qualche mese, ci sembrava giusto tornare sul lavoro della Lionhead per vedere a che punto sono arrivati con lo sviluppo di questo attesissimo "simulatore di divinità". Primo, la data di uscita del gioco è stata posticipata di qualche mese e ora è fissata per la primavera del 2001.
Fortunatamente, i programmatori sfrutteranno questo tempo per apportare ulteriori miglioramenti a quello che già adesso sembra un vero capolavoro. Le ultime novità rivelate dai programmatori riguardano in particolar modo le bestie che potrete controllare nel gioco. Ce ne sono oltre una trentina e sono tutte dotate di un'Intelligenza Artificiale davvero complessa. Potrete usarle per sconfiggere i villaggi e le creature del nemico, ma potrete anche addestrarle e farle diventare dei veri consiglieri tuttofare. Potranno per esempio avvertirvi se avete ricevuto e-mail (non sto scherzando...), oppure intrattenervi con divertenti balletti a tempo di musica (basta inserire il cd audio che preferite). Inoltre, potrete sgridarle, coccolarle, nutrirle, il tutto in pure stile Tamagotchi. Alla Lionhead stanno anche mettendo a punto il sistema degli incantesimi. Per avere la meglio sul nemico infatti, non vi basterà la semplice creatura o il vostro mini esercito, spesso e volentieri dovrete ricorrere a magie. Ce ne saranno oltre 50 e saranno tutte neutralizzabili da un incantesimo ulteriore o da un movimento particolare. Per esempio, se lanciate una palla di fuoco, il nemico potrebbe essere in grado di raccoglierla al volo e rilanciarvela addosso. Se sarete abbastanza bravi, potrete dare vita a delle vere e proprie partite di tennis... Insomma, questo gioco sembra davvero geniale. Presto torneremo a parlare del sicuro successo della Lionhead Studios...







Sergio "Zaku" Pennacchini

Riuscirà Black And White a battere il ritardo record di Daikatana?



CONCLUSIONI

Dopo ritardi su ritardi, B & W è ormai in dirittura di arrivo e credeteci il mondo degli strategici non sarà più lo stesso.



Anteprime

STEEL SOLDIERS

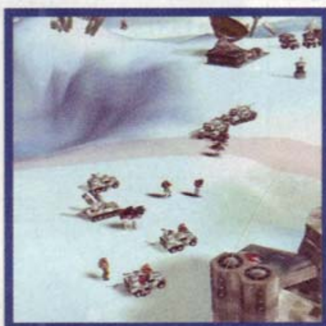
Un ritorno in grande stile per i Bitmap Brothers!

Prodotto: EON Sviluppo: Bitmap Brothers Uscita: Febbraio Sito: www.bitmap-brothers.co.uk

DOPO SPEEDBALL 2100 PER PLAYSTATION, I BITMAP BROTHERS TORNANO SU PC...

Dopo un periodo di inattività durato quasi quattro anni, i Bitmap Brothers, mitica software house ai tempi del Commodore Amiga, tornano alla carica. Sì, i creatori di capolavori come Speedball, Xenon, Cadaver e Gods sono tornati sulla cresta dell'onda e, dopo aver realizzato una nuova versione di Speedball per PlayStation, ora si apprestano a pubblicare il seguito del bellissimo Z per i nostri amati personal computer.
Se non ve lo ricordate, Z era uno strategico davvero originale e divertente, con uno stile di gioco veloce e frenetico sullo stile del primo Command And Conquer della Westwood. Steel Soldiers è il seguito ufficiale di Z e vuole riportare l'eccellente giocabilità del suo predecessore migliorando il tutto grazie alla potenza dei PC moderni.
Ambientato in un futuro non troppo lontano, in Steel Soldiers potrete scegliere una delle due corporazioni disponibili, la Transglobal o la Megacom. Ognuna di queste fazioni può contare su circa 30 veicoli differenti (robot, carri armati, aerei da ricognizione e d'attacco e così via) e su un set di edifici come raffinerie e basi militari per la creazione delle vostre unità.
Naturalmente, ogni corporazione avrà delle unità completamente differenti rispetto all'altra, anche se in ogni caso il tutto è stato studiato per bilanciare al massimo la giocabilità. Quando entrerete in una mappa, naturalmente rappresentata nello splendore della grafica 3D, avrete vicino a voi numerosi territori neutrali, che potrete conquistare semplicemente piantandoci la vostra bandiera. In questo modo, tutti gli edifici che stavano in quel territorio diventeranno vostri. Attenzione però, perché spesso questi territori saranno abitati da strane creature che non vi accoglieranno molto pacificamente. Quando diventerete abbastanza potenti, potrete cominciare a stabilire un piano per attaccare il vostro nemico. Interessante novità sono le condizioni del tempo variabili, che influiranno direttamente sulle capacità di movimento delle vostre truppe e, in alcuni casi, anche sulla loro efficacia di fuoco. Anche la conformazione del terreno sarà molto importante, ci assicurano i programmatori, visto che spesso potrete usare l'ambiente a vostro vantaggio per ripararvi dal fuoco nemico o sorprendere l'avversario con insospettabili imboscate.
Non mancherà un completo supporto per il multiplayer, che permetterà a otto avversari di scontrarsi contemporaneamente su uno dei livelli appositamente realizzati. Potrete creare alleanze, tradire il vostro compagno, massacrare tutto e tutti. Insomma, passare una piacevole serata in compagnia...

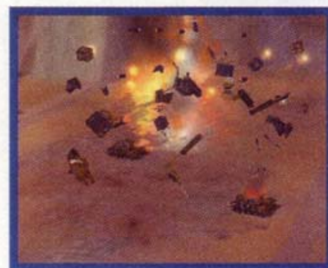
Sergio "Zaku" Pennacchini



• Le ambientazioni variano da foreste a deserti fino a freddissimi ghiacciai...



• Ci sono...



• ...non ci sono più!

Qualcuno di voi si ricorda titoli come *Speedball, Cadaver o Z?*



CONCLUSIONI

Steel Soldiers segna il ritorno di una mitica software house come i Bitmap Borthers, e sembra farlo nel migliore dei modi. Se i programmatori continueranno su questa strada, presto avremo tra le mani uno strategico frenetico e divertente. Almeno speriamo...













Bitmap Brothers, Cinemaware, Team 17... come dire, a volte ritornano...



EMPIRE EARTH

Anteprime

Ripercorrere la storia dell'umanità in un videogioco. Wow...

Prodotto: Sierra **Sviluppo:** Stainless Steel Studio **Uscita:** Estate **Sito:** www.empireearth.com

SCUSI, POSSO CONQUISTARE IL MONDO?

Rick Goodman. Forse questo nome non vi dirà molto, ma dovete sapere che il buon Rick è stato il creatore del mitico, mai troppo lodato, Age of Empires della Microsoft. Dopo il successo ottenuto con questo titolo, il buon Rick decise che era giunto il momento di tentare la fortuna e così se ne andò da casa di Zio Bill in punta di piedi per fondare la Stainless Steel Studios. La sua idea era molto semplice: riprendere quanto di buono fatto con Age of Empires ed elevarlo all'ennesima potenza, per realizzare quello che si potrebbe definire lo strategico in tempo reale definitivo. Così è nata l'idea di Empire Earth...

Come facilmente intuibile, il nostro infallibile Rick deve avere un debole per la parole Empire ma, a parte questo, la sua nuova creazione (che abbiamo avuto modo di provare recentemente) sembra davvero poter ridefinire gli standard del genere. Armati di mouse e tastiera, dovrete guidare il vostro impavido popolo dall'era della pietra fino a un ipotetico futuro, passando per tutte le ere che hanno caratterizzato la nostra storia. Passerete quindi per tredici epoche differenti, ognuna caratterizzata da uno sviluppo tecnologico proprio che si traduce quindi in edifici e unità completamente diversi. Al momento non si sa molto delle unità, ma la cosa è certa che ci saranno degli eroi (famosi personaggi storici) in stile Warcraft, che potranno aumentare di livello e prendere parte a missioni che in qualche modo ne ripercorrono le gesta reali. Inoltre, la quantità di truppe disponibili farà rabbrividire anche il fan più sfegatato degli strategici, visto che qui saremo di fronte a oltre 100 unità differenti, divise naturalmente per epoca storica. La grafica sembra un altro dei punti di forza di Empire Earth. Lo stile ricorda molto da vicino quello di Age of Empires (anzi, tutto il gioco ricorda il capolavoro Microsoft, ma visto che di mezzo ci sta Rick Goodman, questo è tutto sommato normale...), ma il livello di dettaglio è nettamente superiore. Oltre a dovervi prendere cura dei vostri avversari, dovrete anche pensare a mantenere il vostro popolo, quindi cercare di raccogliere risorse preziose come cibo, oro, legno e pietra, che nelle epoche più avanzate saranno sostituiti da materiali come ferro, uranio e altro ancora. Naturalmente potrete anche commerciare con le popolazioni civili per poter guadagnare soldi da investire in festini privat... ehm... in nuove tecnologie e unità. La data di uscita di Empire Earth è fissata per l'estate, quindi aspettatevi una recensione completa su uno dei prossimi numeri. Ragazzi, potremmo ritrovarci tra le mani un vero capolavoro!

Sergio "Zaku" Pennacchini



• L'epoca dei Romani, quando l'Italia era il centro del mondo...





• L'epoca del futuro, quando l'Italia sarà dominata da Zaku...

Empire Earth è un progetto che definire ambizioso sarebbe riduttivo...



• L'epoca del Medioevo, quando l'Italia era terreno di battaglia per tutto il mondo...



• L'epoca industriale, quando l'Italia aspettava l'arrivo di .NetGamer...





CONCLUSIONI

Se tutto va come sembra, Empire Earth potrebbe ridefinire il genere degli strategici alla Civilization. E visto che Sid Meier in questo momento sembra essere in vacanza, i ragazzi della Stainless Steel avranno strada libera...

Finalmente un gioco dove si può radere al suolo la Francia e passare per eroi...

Anteprime

MAX PAYNE



Non è morto, Max Payne è ancora vivo e vegeto...

Prodotto: God Games **Sviluppo:** Remedy Entertainment **Uscita:** Primavera **Sito:** www.maxpayne.com

MEGLIO TARDI CHE MAI...

Eravamo preoccupati, sinceramente preoccupati. Ultimamente su Internet girava insistente la voce secondo cui il progetto Max Payne fosse stato abbandonato dalla Remedy Entertainment. Così, dopo un paio di telefonate, siamo venuti a sapere che Max Payne è ormai in fase di completamento e che queste voci non erano altro che spazzatura. Certo, il lavoro della Remedy ha accumulato un ritardo da far invidia a Daikatana e soci, ma ormai siamo in dirittura d'arrivo e quello che ci apprestiamo a giocare sembra un vero capolavoro...

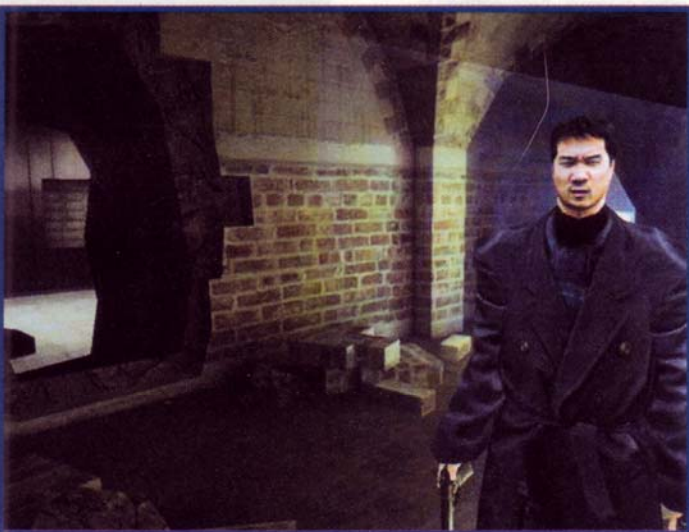


• **Qualcuno ha detto Matrix??**



• **Quando create un livello, potrete comodamente visitarlo tramite una funzionale visuale in prima persona.**

Abbiamo già parlato di Max Payne nel numero 4, ma ultimamente sono stati rivelati numerosi dettagli piuttosto interessanti. Come dovreste sapere, si tratta di uno sparatutto in terza persona con ambientazione poliziesca, tipo film di John Woo e soci. Nei panni del classico figaccione americano, dovrete sventare l'ennesima minaccia criminale in una New York riprodotta nello splendore della grafica 3D. Il motore ha subito numerosi aggiornamenti e le ultime foto rilasciate dal team di sviluppo fanno letteralmente gridare al miracolo. Raramente avevamo visto in un videogioco dei personaggi così dettagliati e degli ambienti così realistici.
Naturalmente Max Payne supporterà anche il multiplayer, con tutte le modalità classiche del caso tipo Deathmatch tutti contro tutti o a squadre. I programmatori ci hanno assicurato che hanno intenzione di inserire delle modalità extra molto innovative (almeno a quanto dicono loro...), anche se al momento hanno preferito tenere il tutto sotto la massima segretezza. Quello che è certo, però, è che nella versione finale di Max Payne verrà incluso un editor di livelli davvero all'avanguardia. Tramite questo semplice programma potrete realizzare mappe complesse e dettagliate senza dovervi leggere complicatissimi tutorial. Il tutto funziona tramite un semplice sistema di drag and drop. Volete mettere quella texture lì? Bene, selezionatela con il mouse, trascinatela sul poligono che preferite e il gioco è fatto. Stesso discorso vale anche per i modelli e per le strutture poligonali. Insomma, un metodo decisamente semplice e intuitivo che dovrebbe permettere anche ai meno esperti di contribuire allo sviluppo di questo gioco. Al momento non sono stati rilasciati altri dettagli, ma state certi che non appena ci sarà qualcosa di nuovo ve lo faremo sapere immediatamente. Per il resto, sappiate che la data di uscita è stata finalmente decisa. Max Payne, se non ci saranno ulteriori, fastidiosissimi ritardi, sarà sugli scaffali dei negozi di tutto il mondo il prossimo maggio. Aloha...















Non manca molto tempo, su non fate così! Ci siamo quasi...



Sergio "Zaku" Pennacchini



CONCLUSIONI

Max Payne sembra sempre più quel capolavoro che tutti si aspettano. La Remedy Entertainment, insieme alla 3D Realms e alla GOD Games, ha davvero una carta vincente. Sempre che il gioco esista realmente...

I nostri Jabba e Zaku sono andati in diretta su Roma Live a MTV. Mica pizza e fighi...



Diablo 2 Expansion Set

Due nuove razze, un nuovo atto completamente inedito e tanti bei mostri da massacrare...

Prodotto: Sierra **Sviluppo:** Blizzard **Uscita:** Prima meta' 2001 **Sito:** www.blizzard.com/diablo2exp/

BENTORNATI ALL'INFERNO...

La Blizzard sta sviluppando un data disk per il vendutissimo Diablo 2. Naturalmente l'Expansion Set sarà venduto a un prezzo molto competitivo e apporterà numerose novità al già splendido Action RPG della casa americana. La prima grande novità è rappresentata dalle due nuove classi utilizzabili, il Druido e l'Assassina. Il primo è in grado di trasformarsi in numerosi tipi di animali per riuscire a risolvere le situazioni più pericolose. Inoltre, è in grado di usare differenti magie e alcuni potenti summon per evocare creature. L'Assassina è invece molto abile nelle arti marziali e nell'uso delle armi, ma è anche in grado di lanciare alcuni incantesimi. Le lame montate sui polsi in puro stile Wolverine le consentono



di sferrare attacchi ravvicinati davvero devastanti. Naturalmente le due nuove classi saranno utilizzabili anche in multiplayer sui server di Battle.net. Altra grande novità è l'introduzione di un quinto atto inedito ambientato nelle Barbarian Highlands, che vi vedrà impegnati a sventare i piani di quel malato terminale di Baal. Non mancano anche centinaia di nuovi oggetti e armi magiche, alcuni dei quali saranno legati a specifiche quest.



Dovrete anche vedervela con nuovi tipi di mostri come il Minotauro Demone e l'Overseer, il capo di un'altra delle nuove creature, i Suicide Minions (che vi correranno addosso esplondendo e danneggiandovi). Per ora è tutto. Non mi resta che ricordarvi la data di uscita, prevista per i primi mesi del 2001, e darvi appuntamento a uno dei prossimi numeri per una recensione completa.

Sergio "Zaku" Pennacchini



CONCLUSIONI

Vi è piaciuto Diablo 2? Di cognome fate Blizzard? Beh, allora questo expansion set non vi deluderà, dai che manca poco...

Ultima Online: Third Dawn

UO in 3D? Non esattamente...

Prodotto: Electronic Arts **Sviluppo:** Origin **Uscita:** Inverno 2001 **Sito:** www.uo.com/thirddawn/

UN SOLE NUOVO SORGE SU BRITANNIA...

In attesa di UOII, la Origin sollazza gli agguerriti giocatori del GDR online più diffuso al mondo con un'espansione davvero ricca. In UO: Third Dawn troverete infatti una nuova e vastissima terra, chiamata Ilshenaur, con

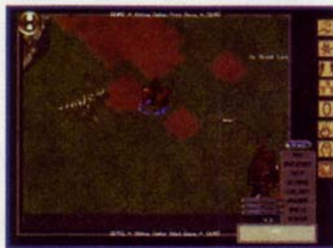




dodici nuovi tipi di bestioni da affrontare e una pletora di migliorie tecniche alla grafica del gioco.
In effetti, il punto forte di TD sembra proprio essere il nuovo client 3D, che potrà gestire le nuove animazioni realizzate in motion-capture (più di 700) e i nuovi modelli che sostituiranno gli ormai obsoleti sprite del primo UO (saranno almeno 200). Migliorati (o aggiunti) gli effetti di illuminazione e ombreggiatura, la rappresentazione delle particelle per gli effetti di incantesimi e, dulcis in fundo, nuovi effetti sonori. Ovviamente il nuovo client sarà perfettamente compatibile con i suoi predecessori 2D e con tutti i personaggi del caso, anche se chiaramente chi non acquisterà l'espansione non avrà accesso ai nuovi territori. Se tutte queste ragioni non fossero abbastanza per convincervi, considerate anche che il client è progettato per gestire future espansioni da parte dei gestori del server. Per quanto riguarda l'uscita e il costo, il discorso non è chiarissimo: a quanto pare (ma il condizionale è d'obbligo) la Origin distribuirà pubblicamente la beta dell'espansione al solo costo di spedizione. Se non abbiamo capito male, questa beta sarà "patchabile", quindi chi ne sarà in possesso non dovrebbe avere bisogno di acquistare la versione finale, anche se questa uscirà normalmente nei negozi al termine del testing... Staremo a vedere...

Sergio "Zaku" Pennacchini







CONCLUSIONI

UO è ormai un fenomeno di massa, e questo aggiornamento, per di più gratuito, non potrà che far piacere. Inoltre, diciamoci la verità: un ritocco alla grafica del regno di Britannia ci voleva proprio.

Francesco "Jabba" Serino ha appena fuso l'ultimo Dreamcast della redazione!

Anteprime Mod

Sito Internet:
http://planetquake.com/fmj/

PII 400
128Mb RAM
Scheda 3D
ISDN

Full Metal Jacket



Sviluppo: FMJ Uscita: Gennaio Gioco Supportato: Quake 3 Arena

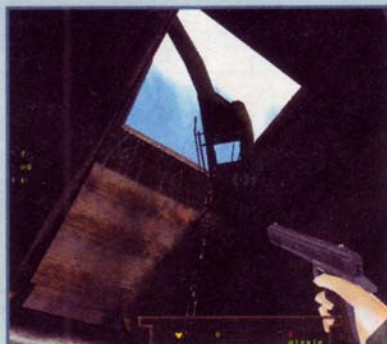
Signor sì signore, questo è il mio fucile, signore!

Un mod che fa del realismo estremo la chiave per sfondare nei cuori dei quaker

Full Metal Jacket attinge a piene mani dall'omonimo film per fornire al giocatore un'atmosfera immersiva. L'esperienza di gioco vuole essere il più possibile realistica e avvicinarsi alle sensazioni di un vero soldato in azione. Per raggiungere lo scopo, il team di sviluppo sta spremendo il motore di Quake 3 Arena al massimo. Le ambientazioni, che spesso ricalcano quelle del film, sono credibili e ben ricostruite e, dalle molte immagini reperibili sul sito ufficiale, sembrano anche estremamente curate. Realismo innanzitutto. Il gameplay di FMJ propone molte interessanti novità che lo discostano dai mod tradizionali. Al danno localizzato si aggiunge la costante diminuzione dei punti ferita in caso si venga colpiti. Applicando dei bendaggi alla ferita è possibile arginare la fuoriuscita di sangue e la relativa perdita di punti. FMJ aggiunge un sistema di "sanguinamento" davvero innovativo: sono curioso di vederlo in azione e di capire come influenzerà i combattimenti. Il soldato potrà accucciarsi e strisciare migliorando di conseguenza la sua mira. Altra novità riguarda i colpi alle gambe: in caso di grave ferita, la mobilità dell'avversario sarà estremamente ridotta e inizierà a zoppicare, diventando facile preda del nostro fucile. Già mi immagino nella foresta vietnamita, mentre bracco Sturo che, ferito e sanguinante, cerca inutilmente di scapparmi. Muori yankee! L'arsenale bellico messo a nostra disposizione dai programmatori è composto da 14 armi, 7 per ogni team. Abbiamo infatti armi diverse per gli Americani e per i Vietcong. Gli Americani potranno scegliere l'M16 oppure una Colt 45, ma anche il cattivissimo M60 farà la sua comparsa (sarà possibile usarlo a bordo di un elicottero?). I Vietcong risponderanno all'assalto armati di AK-47, SVD Druganov e RPG-7! Violenza allo stato puro. Non mancheranno all'appello granate, tritolo e il fido coltello per agguati all'arma bianca per le viuzze di Saigon.



Una cascata di emozioni...



Ditemi che quell'elicottero posso anche guidarlo!



Sturo? Esci,s che ho posato la mazza ferrata...



Nonostante sia ancora in alpha testing, il progetto sembra già molto interessante...

I modelli sembrano piuttosto ben fatti e rifiniti sia per quanto riguarda i personaggi e i soldati americani e vietcong, sia per i modelli delle armi. I programmatori affermano di aver campionato i suoni di ogni arma per aumentare ulteriormente il coinvolgimento. Le mappe previste all'interno della prima beta, la cui data di uscita deve essere ancora decisa, saranno 7 e sono ambientate in basi americane, giungle, città vietnamite e spiagge. I colpi di classe quali le cascate e i vari oggetti sparsi qua e là completeranno l'ambiente rendendo la nostra visita e le nostre fraggate indimenticabili. Le modalità che saranno inserite nella prima beta sono il classico Deathmatch e il Teamplay. Nessuna novità di rilievo da questo punto di vista, ma se il mod avrà il successo che merita, non mancheranno certo nuove espansioni.



Il sito è molto curato e descrive abbondantemente il lavoro. È presente un forum in cui è possibile fare richieste specifiche ai programmatori e iscriversi come alpha tester. Non vi resta ora che iniziare a pitturarvi il viso, pulire l'M16 e aspettare trepidanti l'uscita della prima beta! Dalla giungla per oggi è tutto...

Fek

Conclusioni

Un progetto molto interessante, anche se lo stile di gioco sa troppo di già visto. Non ci resta che aspettare l'uscita della prima beta per scoprire se questo mod è davvero un cavallo vincente come sembra...

A quando un bel Mod sui sette nani e la dolce Biancaneve?



FRAG*BALL

Sviluppo: Frag*Ball Crew **Uscita:** 31 Gennaio **Gioco Supportato:** Unreal Tournament

E ANCHE UT HA IL SUO SPEEDBALL...

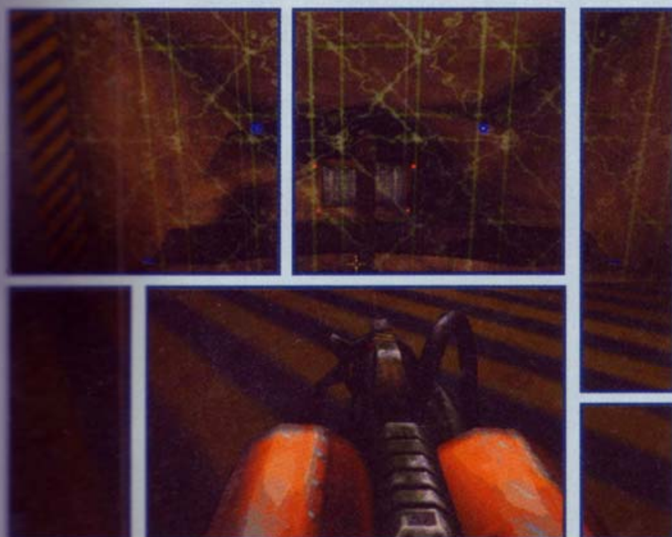
Qualche mese fa abbiamo assistito alla nascita di una sorta di SpeedBall per Quake 3 Arena, ossia FreakBall del FreakBall Team. Naturalmente non poteva mancare una versione per il più grande rivale del capolavoro di John Carmack, ossia Unreal Tournament. Questa volta gli sviluppatori hanno dato libero sfogo alla fantasia e hanno creato un MOD dal nome assolutamente originale: Frag*Ball! E indovinate come si chiama il team? FRAG*BALL Crew! Che tristezza... In pratica, una volta connessi al server vi ritroverete all'interno di una mappa dove dovrete decidere in che squadra entrare. Quando vi saranno assegnate le porte (il campo può essere anche asimmetrico, e in base a questo vi verranno assegnati dei punti di handicap) dovrete gettarvi nella "mischia" per raggiungere e impossessarvi della Frag*Ball. L'assegnazione dei punti varierà in base alla mappa prescelta, ma in linea di massima il punteggio sarà il seguente: 1 punto per i goal dall'interno dell'area di tiro, 2 punti per i tiri da fuori area. Tutte le altre reti varranno 1 punto, eccezion fatta per il touchdown che vi frutterà la bellezza di 5 punti (non avete scuse, cominciate a correre...). Per fare questo dovrete essere muniti del Frag Hammer, che è esattamente la stessa cosa del Ball Launcher di FreakBall per Q3A... Potrete segnare nei classici modi: o lanciando la Frag*Ball nella rete avversaria con il Frag*Hammer, o facendo una fruttuosa (per voi) e umiliante (per gli avversari) meta, o, se proprio non sapete vivere senza usare le vostre fide armi, sparando sulla sfera e indirizzandola verso il vostro obiettivo. Da notare però che i colpi vaganti possono anche mettere a segno un bell'autogol, che sarà punito con l'assegnazione di 3 punti all'avversario, che vi ringrazierà per il vostro nobile atto.
Il realizzatore della mappa potrà movimentare l'azione inserendo le cosiddette "FaceOff Areas", nelle quali - una volta attive - i giocatori subiranno dei danni e, nel caso in cui la Frag*Ball dovesse cadere, i malcapitati che si troveranno ancora all'interno passeranno a miglior vita (virtuale).
Dopo ogni rete e ogni meta, la palla verrà rimessa in gioco al centro della mappa e per conquistarla dovrete nuovamente gettarvi nella mischia. Da ricordare che in mancanza del Frag*Hammer dovrete spingere la palla in rete con il corpo, cercando di dare la direzione giusta alla palla in relazione alla vostra velocità. Se invece siete fermi, essa si fermerà. Insomma, se ISS Pro vi ha stancato (anche se non ci credo), se vi piacerebbe darle di santa ragione al difensore che vi impedisce di segnare un goal clamoroso, installate questo MOD il più presto possibile (non correte, l'attesa è ancora lunga...).

Andrea "Badinside" Barberio





• Non te ne andare, che ti faccio una bella fotina...



Non mi sembra vero di poter sparare addosso a chi commette fallo...

Anteprime Mod

Sito Internet: www.planetunreal.com/fragball/

PII 400
128Mb RAM
Scheda 3D
ISDN

Alla faccia dell'originalità...



• Ecco a voi la tanto inseguita Frag*Ball... Bruttina, eh?



• Questo è lo stadio di Frag*Ball.



CONCLUSIONI

In effetti questo MOD ricorda molto FreakBall; probabilmente il confronto tra questi due emuli di SpeedBall a tre dimensioni servirà ad animare i sostenitori di Q3A e di UT nelle loro "discussioni" sulla superiorità dell'uno o dell'altro gioco. Speriamo solo che gli sviluppatori non rimandino ulteriormente la sua uscita, che era prevista per settembre scorso...

Che effetto farebbe vedere Vieri in campo armato di un bel fucile?



Anteprime **Mod**

Sito Internet:
www.bloodforhonor.com/

PII 300
64Mb RAM
Scheda 3D
Modem 56k

Blood For Honor

Sviluppo: GaMeRzZ e Fenrir **Uscita:** Presto... **Gioco Supportato:** Half-Life

BUONGIORNO MESSERE...

Per la gioia di Zaku, anche i Francesi sanno fare un bel mod

Blood For Honor è un mod "cappa e spada" che promette davvero faville grazie a una grafica accattivante e a molte trovate, magari non tutte originalissime, ma ben strutturate all'interno del progetto davvero ambizioso di questi ragazzetti francesi. Il mod si ispira chiaramente ad altri lavori medievaleggianti quali Master Sword e Wizard Sword, ma con quel gusto francese fatto di baguette, wand e spade bastarde per il quale il nostro Zaku va matto...

All'attuale stadio di sviluppo è supportato il solo deathmatch: è appena uscita la Beta 1 e immeditamente la prima patch che dimostra il buon supporto degli sviluppatori, purtroppo non ancora recepito dal pubblico data la strana mancanza di server nei quali prendere a sane mazzate sui denti i propri amichetti virtuali. La modalità Teamplay è prevista nella prossima beta, almeno stando alle informazioni pubblicate sul sito ufficiale, naturalmente in francese (c'è anche una versione inglese poverissima che sarebbe in grado di scrivere anche Sturo sotto effetto di stupefacenti). Ma quando impareranno l'inglese questi Francesi?

Stanchi dello shotgun? Impugnate una mazza ferrata.

Il gameplay di BFH strizza l'occhio ai GDR: l'uccisione di un avversario (o frag per chi mangia pane e Quake) regala punti esperienza e soldi, che possono essere spesi nella fucina per comprare armi e armature, o nella chiesa per guadagnare mana ed entrare in possesso di gioiose pozioni curatrici, utili durante gli scontri più cruenti. Per rendere le partite più interessanti, l'admin può impostare una variabile che impedisce di arrecarsi danno all'interno di questi due luoghi "sacri". Ognuna delle quattro classi impersonabili dal giocatore ha il proprio set di armi, abilità speciali e differenti livelli che garantiscono l'accesso al nuovo e più potente equipaggiamento acquistabile nella fucina. Le armi spaziano dalle spade di diversa forma e fattura, alle asce, per non dimenticarsi di varie wand per castare ogni tipo di magia d'attacco. Non mancano le balestre per i meno coraggiosi e il martello da guerra, vero e proprio strumento di morte e distruzione. Le quattro classi sono il Guerriero, tipico nerboruto con poco cervello ma tanta cattiveria e con l'armamentario più cattivo che può andare in "berserk" per aumentare la propria potenza distruttiva, il Mago, che usa le magie per friggere gli avversari e curarsi, l'Amazzone, che è nient'altro che un guerriero più leggero dotato di un rampino con il quale aggrapparsi per eventuali giochetti sado-maso, e l'Arbaleste, che non so cosa sia, ma con la sua balestra sembra il cecchino di re Artù. Le mappe sono ambientate nei classici castelli medievali, cunicoli medievali, villaggi medievali, chiese medievali, insomma è un mod medievale. Alcune texture, tuttavia, sono prese da quelle standard di Half-Life e quindi spezzano un po' il look del gioco. Un'idea interessante è il passaggio graduale dal giorno alla notte in alcune mappe e il cambiamento dell'illuminazione da diurna a notturna e viceversa, che fornisce un'immersione quasi totale nell'ambientazione... medievale.

Fek



Sturooo? Dove sei, Sturoooo?



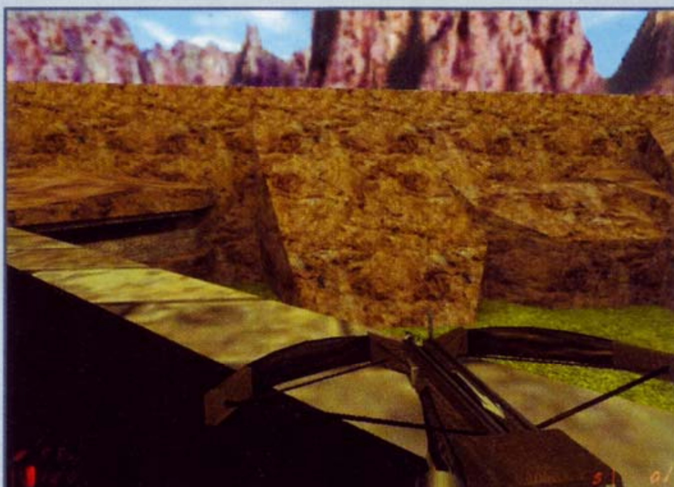
Sturoooo? Perché scappi?



CONCLUSIONI

Un mod piuttosto interessante, quindi, che stacca un po' dai classici "prendi-lo-shotgun-e-spara-senza-pensarci-su": con quel tocco di GDR può davvero sfondare nel cuore di molti fragger. Fra un croissaint e l'altro questi Francesi possono fare buone cose.





No, è inutile che ci provate, non ammetteremo mai che i Francesi sanno fare qualcosa di buono...



RESIDENT EVIL: THE ESCAPE

Anteprime Mod

Sito Internet: http://www.re-te.com/

PII 300
64Mb RAM
Scheda 3D

Sviluppo: RE-HL Team **Uscita:** Presto **Gioco Supportato:** Half-Life

MA QUESTA CITTÀ È UN NON-MORTORIO...

Basta con la violenza sugli zombi!

In arrivo da Raccoon City, la città più di là che di qua, un nuovo episodio della saga che ha reso famosa la PSX presso le vostre ragazze... Certo, non ditemi che la vostra donna non vi ha mai chiesto di smettere di giocare a Resident Evil perchè le facevano paura i sospiri degli zombi... Ooooohh... Questa volta, l'avventura continua sui nostri schermi di maestosi utenti PC, e in particolare sull'ormai spupazzatissimo engine di Half-Life. RE: The Escape si presenta come uno spin-off, ovvero un episodio del tutto nuovo e slegato dal resto, ma con un'ambientazione fedele al resto della storia. Il punto forte di questa modification sarà ovviamente il single-player, che vi vedrà impegnati nei panni di George Scott, sfigatissimo agente della S.T.A.R.S. che viene incastrato e cacciato da questo corpo speciale governativo (se avete mai giocato al primo episodio, sono quegli imbecilli che per salvare qualche peone si fanno massacrare nella casa infestata dai non-morti) dal solito cattivo. Il medesimo, malevolo Irons, poi, vi farà secca la ragazza e creerà un Tyrant (un concentrato di mostruosa violenza) con l'unico scopo di farvi soffrire molto prima di spappolarvi definitivamente.



Un Romero, regista di *Zombie*. Un altro Romero, designer di *Daikatana*. Una semplice coincidenza?



– Hai il diritto di non decomporti. Qualsiasi parte del corpo che cadrà potrà essere usata contro di te in tribunale...



– Fermi tutti! Uhm... Ehm..



– Secondo me i ragni hanno otto zampe...

Ovviamente il buon Scott, cacciato dalla S.T.A.R.S. perché non era abbastanza stupido, capisce bene che è il caso di levare le tende, almeno momentaneamente, ed è qui che comincia il gioco vero e proprio (oltre che il titolo, The Escape). Location nuove e consuete saranno il teatro delle vostre spremute di sangue, alle quali potrete prender parte in una classica visuale in prima persona, ma anche (udite udite...) in una più appropriata third-person. In generale, si sa davvero poco del resto del gioco, se non per quanto riguarda il multiplayer. Ebbene sì, fraggheremo in compagnia per le strade di Raccoon... Due le modalità in arrivo: Co-op e Team. Nella prima, ripulirete quella fogna in decomposizione che è la vostra città in insieme ai vostri amichetti preferiti. A quanto pare, gli obiettivi richiesti per le singole missioni (o mappe, che dir si voglia) saranno sulla falsariga di quelli del single-player, anche se non esattamente uguali, ad esempio recuperare una chiave per accedere a una stanza. Gli avversari saranno computerizzati e abbondanti... Nel mode Team, oltre ai suddetti bestioni in AI, dovrete confrontarvi con una squadra di avversari umani che impersoneranno le forze dell'Umbrella (una multinazionale senza scrupoli ascesa al potere attraverso la vendita di apparati protettivi contro le precipitazioni idriche), ovviamente con l'intento di spaccarvi come noci moscate.

Marco "Sturo" Baciarello





CONCLUSIONI

A giudicare dal sito, sembra ci sia ancora molto da fare, ma pare anche che i ragazzi del team stiano lavorando nella direzione giusta. Magari niente di innovativo, ma probabilmente divertente (e comunque, gratuito, hehehe)...

Anteprime Mod

Sito Internet:
http://www.planetquake.com/annihilation/

PIII
64Mb RAM
Scheda 3D

ANNIHILATION



Sviluppo: Qualcuno... **Uscita:** Presto? **Gioco Supportato:** Quake 3

U-BOOT? UH? DUH...

Ma dov'è John Wayne quando serve?



• "Sturo, Sturo ti sorridono i monti... Sturo, Sturo le caprette ti fanno ciao!". Ok, basta con la birra mentre si lavora.

È ora di tornare nella Vecchia Europa (uhm... e chi s'è mosso...) per spezzare qualche sederino Nazi. Annihilation è un mod per Quake 3 ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, che si allinea alla tendenza ormai imperante di modificazioni squad-based "di classe", il che non vuol dire che combatterete in arene monegasche, ma che all'entrata del server sceglierete con quale "razza" (fazione...) giocare, e in che ruolo. A quanto pare le classi saranno uguali per entrambi gli eserciti e non saranno particolarmente innovative: fanti leggeri e pesanti, medici e cecchini. Più interessante l'introduzione della figura del comandante: questo sarà un giocatore qualunque eletto ogni tre round di gioco. A dire il vero non si è ben capito quali saranno i suoi compiti o i suoi vantaggi, ma immaginiamo che sarà in grado di inviare ordini sotto forma di waypoint. Questo in particolare si applicherà ai bot, anche se ci chiediamo come funzionerà nei confronti dei giocatori umani. Quello che però mi ha colpito in questo mod è la realizzazione grafica. I modelli sembrano davvero ottimi, sia nelle texture che per quanto riguarda l'intelaiatura... Skin e modelli diversi per ciascuna delle classi e, ovviamente, delle fazioni, ma anche animazioni nuove che vi consentiranno di essere dei veri soldati Ryan. Anche le mappe non sono da meno. Non solo sembrano enormi, a giudicare dagli screenshot, ma gli sviluppatori ci assicurano anche che sono basate su foto accurate delle reali location delle battaglie della WWII. In particolare aspettiamo di vedere il livello "Omaha Beach", teatro dello storico sbarco in Normandia. Altra novità interessante, potrete scorrazzare in motoretta... Nulla ci è dato sapere sui reali usi di una due ruote

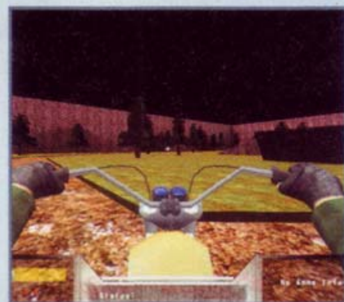




A qualcuno serve un incursore anale?

durante un deathmatch, ma è sempre bello sapere che si può fare. In effetti, la moto dovrebbe essere solo la cima dell'iceberg in una total conversion che potrebbe abbondare di tutti i veicoli possibili... almeno stando al forum del sito... Quello che si sa è che attraverso un bel po' di scripting e mapping fatto per bene, i ragazzi del team sono riusciti a ricreare ambienti "complessi" quali sottomarini che fungono da base per eventuali veicoli e/o squadre. Verrà implementato anche il danno localizzato, come ormai succede in ogni mod/tc che si rispetti. Sappiamo ancora poco sulle modalità disponibili, ma oltre al più classico "kill'em all" ci dovrebbero essere mode di gioco più evoluti come Rescue (tipo Assault di CS, per capirci).

Marco "Sturo" Baciarello



• Ecco la moto di cui parlavo nell'articolo. Speriamo sia accompagnata da carri armati e mezzi blindati...



• Notare la bellezza delle mappe, davvero di altissimo livello.



CONCLUSIONI

Il mod sembra interessante soprattutto per la grafica, che appare davvero ben fatta. La possibilità di guidare veicoli (magari carri armati...), il danno localizzato, l'ambientazione interessante, sono tutti punti a favore, anche se ci riserviamo di esprimere un parere sull'originalità di questa TC.

Sapevate che Sturo è alto circa un metro e trenta centimetri con i tacchi?



Q3 Zoo

Anteprime Mod

Sito Internet: http://q3zoo.telefragged.com

PIII
64Mb RAM
Scheda 3D

Sviluppo: The Zoo Team **Uscita:** Speriamo presto **Gioco Supportato:** Quake 3

NELLA VECCHIA FRAGTORIA...

Finalmente qualcosa di diverso dal solito clone di *Counterstrike*...

Diciamoci la verità, l'originalità non è un valore molto rispettato ultimamente dagli appassionati sviluppatori di mod. Le tendenze di solito sono due. O si prende un film o un gioco famosi e li si riadatta sul motore del proprio sparatutto preferito (vedi Matrix HL o i vari Resident Evil), oppure si imita qualche prodotto di successo (come le centinaia di cloni di Counterstrike... argh!).
Evidentemente, i due Olandesi che hanno avuto l'idea di Q3 Zoo erano stanchi di tutta questa banalità, o più semplicemente erano sotto il pesante effetto di qualche droga...
Eh sì, perché questo Q3 Zoo è davvero un mod fuori di testa, non mi era mai capitato di vedere niente di simile. L'idea è molto semplice. Dovrete prendere il controllo di uno degli animali disponibili: Jan il cammello, Oehoe il gufo, Skippy il canguro, Clara la mucca (pazza di sicuro...) e l'orribile bertuccia. Quando avrete scelto il personaggio che più vi si addice, potrete entrare nello zoo e cominciare a massacrare i vostri avversari nel tentativo di diventare dei veri re della giungla.
Naturalmente le normali armi e i power up di Quake 3 sono stati sostituiti da strumenti pensati appositamente per questo mod. Avrete forconi da contadino, enormi martelli, delle mammelle assassine (non stiamo scherzando...), scimitarre e anche una specie di lupara. Tutte le armi sono divertentissime da vedere e, soprattutto, da usare. Per quanto riguarda i power up, ancora non si hanno molti dettagli ma da quello che abbiamo visto, lo spirito "folle" di questo mod sarà rispettato.
In più, oltre a nuovi personaggi, mappe e modalità di gioco, verrà inserita anche una nuova colonna sonora. Ogni personaggio avrà delle frasi tipiche, tutte estremamente divertenti se capite l'inglese. Potrete sentire alcuni esempi collegandovi allo splendido sito di Q3 Zoo (raramente ci è capitato di vedere un sito dedicato a un mod così ben fatto...). Al momento i programmatori ci hanno assicurato che il coding di base è finito, e che in pratica mancano solo le mappe e alcuni modelli dei personaggi, oltre naturalmente al tempo necessario per mettere tutto insieme e testare il gioco. I livelli sembrano davvero ottimi. Abbiamo avuto modo di fare un giro nella mappa "The Zoo", che anche se in fase beta già sembra un piccolo capolavoro.

Uno dei mod più originali di sempre...

Il look è quello di un cartone animato, ma non mancano zone perfette per imboscate e scontri all'ultimo... ehm... forcone. Insomma, non dobbiamo far altro che aspettare qualche settimana e avremo tra le mani un mod davvero incredibile.

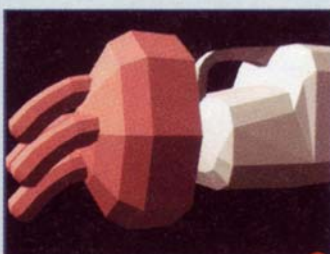
Sergio "Zaku" Pennacchini







Questo è Skippy, un canguro di otto anni alcolizzato e con manie omicide...



Questo mammellagun è un vero spettacolo da vedere...



Questa è l'unica mappa per ora annunciata di Q3 Zoo. Non male, eh?



Questo mod è stato approvato dal WWF. Davvero...

CONCLUSIONI

Q3 Zoo è semplicemente uno dei mod più originali che mi sia mai capitato di vedere. Il lavoro dietro a questo mod è frutto di semi professionisti e i risultati cominciano a vedersi. Purtroppo manca ancora molto a una versione beta, ma sono sicuro che Q3 Zoo sarà un vero successo.

Se Sturo fosse un animale sarebbe uno strunzzo...

Anteprime Mod

Sito Internet: http://www.multiplayer.it/grandefragtello/

PII 300
64Mb RAM
Scheda 3D

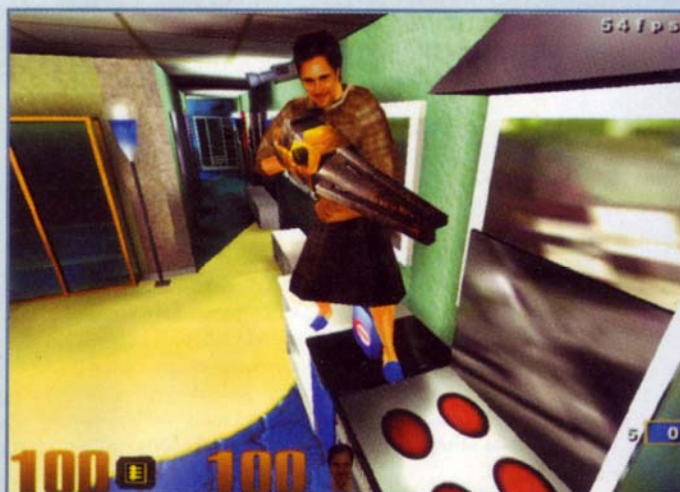
Il Grande FraGtello

Sviluppo: Slaneesh, Gendama, Register **Uscita:** Gennaio **Gioco Supportato:** Quake 3 Arena

PERCHÉ IO SO' OMO, E TU SI' FEMMINA...

Quando nel magazzino si nasconde un rocket launcher...

Per tre mesi gli Italiani si sono sorbiti chiacchiere, storielle, persino massime di vita in diretta 24 ore su 24 dall'unica casa "chiusa" d'Italia. Finalmente il giorno della riscossa è arrivato. Ispirato al notissimo (e innominabile) programma televisivo da poco concluso, Il Grande FraGtello è un mod per Q3A nato per permettere a tutti i quaker della penisola di prendere parte al più Grande Macello degli ultimi tempi. Il GF sarà una modification soprattutto estetica, ma senz'altro gustosa. Innanzitutto, la casa. Quella specie di tugurio di carta pesta e plastica color pastello è stato riprodotto in maniera oltremodo accurata. Troverete il confessionale (con pareti già rosse, così non dovrete preoccuparvi di sporcare in giro mentre giocate), il magazzino e il famoso tavolo-alcova d'amore che ha ospitato tanti incontri roventi fra Tariconan il Barbaro e la bagnina dal capello platino. Pronti per voi anche la piscina e il bagno più famosi d'Italia. Tutto questo servirà da contorno per il concetto principale del gioco: fraggarsi spietatamente, nei panni dei perfetti sconosciuti che tutti ormai conosciamo. In effetti, abbiamo potuto vedere diversi modelli realizzati dai ragazzi del team di sviluppo, e possiamo assicurarvi che sono realizzati davvero bene. Potrete sforacchiare i vostri coinquilini nei panni (o meglio, nella vestaglia) dell'uomo dall'intelligenza meno probabile del pianeta, l'ormai tristemente famoso Ottusangolo, oppure distrarli nei non-panni dell'affabile (e mooolto "brava") Marina, per poi freddarli a sorpresa mentre vi si strusciano addosso (strategia già preferita da Zaku). Dal punto di vista del gameplay, non sono ancora previste variazioni dal Deathmatch classico del titolo iD, anche se l'interfaccia sarà interamente riadattata. Dobbiamo ancora capire se per uscire dal server bisognerà essere nominati... ahahaha ahah ahah ah... ehm... In ogni caso, non mancheranno anche suoni interamente customizzati per ogni personaggio, e già ci immaginiamo orde di giocatori che si suicideranno solo per poter ascoltare "Pizza Man" che tenta di indovinare l'autore della Divina Commedia... Inutile dirvi che qui a .NetGamer attendiamo ansiosamente questo titolo, se non altro perché avvera il nostro "Ci Piacerebbe Fraggare" di qualche mese fa...





You fragged Rocco for first place...



Marco "Sturo" Baciarello



• **O' pallone de Tariconeeeee!**



• **Finalmente potrete railare Salvo sulle gengive.**

CONCLUSIONI

Questo sarà sicuramente un mod che tutti odieranno, ma che tutti giocheranno... Uhm, mi sa che questa l'ho già sentita... In ogni caso, sarà senz'altro un ottimo modo per passare la sera del giovedì in attesa del collegamento con Daria... Fateci uscire!

Chi vuoi eliminare? Zaku - Sturo. Vota con una mail a x-tra@netgamer.it



HALF-LIFE RALLY

Sviluppo: HL Rally Team   Uscita: Gennaio   Gioco Supportato: Half-Life

MANCAVANO SOLO LE AUTOMOBILI...

Anteprime Mod

Sito Internet:
www.chaosrealm.com/hlrally

PII 400
128Mb RAM
Scheda 3D
ISDN

Qualche anno fa il primo Quake cominciò a rivoluzionare il modo di concepire le total conversion, tanto che oltre ai classici mod sullo stesso tema, qualcuno pensò di creare qualcosa di veramente originale. Quake Rally e Air Quake ci hanno messo alla guida di un'auto da rally e di un aereo per la prima volta nella storia dei mod. Ora è la volta di Half-Life, che naturalmente non poteva essere da meno. La prima total conversion degna di nota fu Kannonball, che purtroppo non ebbe molto successo. Adesso è il turno di Half-Life Rally (con nomi e idee questi mod maker hanno una fantasia preoccupante...) di rivoluzionare il gioco che conosciamo!

I lavori intorno a HL Rally sono iniziati a ottobre e dopo a due mesi di distanza siamo arrivati a neanche il 50% di completamento. La data di uscita prevista per gennaio credo sia alquanto ottimistica, ma già da ora i risultati sembrano promettenti. HL Rally avrà un'impostazione a metà fra il realismo di un vero gioco di guida e un arcade, con una spiccata propensione alle sportellate (praticamente stiamo parlando di Carmageddon, solo che qui le vittime a piedi sono solo gli spettatori ai lati della strada) e tre modalità di gioco. La prima è molto semplice, si tratta solo (avversari permettendo) di guidare dalla partenza fino all'arrivo per racimolare punti. La seconda è la classica pista chiusa da rally. Fate il miglior tempo e sarete vincitori. La terza, "patata bollente", invece è più originale e sarà senza dubbio la più giocata: alla partenza un giocatore si troverà una bomba sul cofano e dovrà sbarazzarsene scaraventandola nell'auto di qualcun altro (magari con un bel frontale) prima che il timer raggiunga lo 0. Fra un sorpasso e una derapata sarà possibile anche usare le armi raccolte lungo la pista, sempre allo scopo di dare lavoro al carrozziere dei vostri avversari. A differenza di altri mod non è stato dimenticato il single player contro i bot, presumibilmente non dementi come quelli per Counterstrike o TFC. Non si sa ancora fra quante macchine si potrà scegliere, per ora sono state annunciate il maggiolino Volkswagen, la Mitsubishi Lancer Evolution 5, la nuova Subaru Impreza e la Peugeot 206. Dal punto di vista tecnico (vero tallone d'achille di molti mod) HL Rally sembra davvero buono e il divario fra l'idea e la sua realizzazione è dovuto solo all'ormai datato engine di HL. Con modelli molto ben realizzati, un sistema che permette alle macchine di deformarsi per simulare i danni e delle mappe estremamente curate, resta solo da vedere se sarà anche divertente...

Dario "Zyw" Davide



• La mappa, dderby: dal nome prevedo che non sarà una passeggiata!

Meglio di *Pro Rally 2001*...

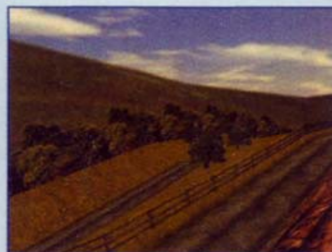


• Un'immagine della mappa Rome: ma da quando le gare di rally si fanno in città?





...ma Gordon Freeman ce l'avrà la patente?



• La mappa più bella è l'unica di cui non si sa neanche il nome!

CONCLUSIONI

HL Rally, come tutte le total conversion troppo pretenziose, corre il rischio di essere poco divertente, ma forse stavolta ci siamo: il mix fra Carmageddon, Destruction Derby, Interstate 76 e un comune gioco di rally sembra promettente e la sua realizzazione si distacca dalle produzioni puramente amatoriali, così da non rimpiangere la grafica e la complessità di Pac-Man. Rimane solo da sperare che la data di uscita non venga continuamente posticipata come spesso accade.

La macchina del capo, ha un buco nella gomma...

Nato sotto il segno di Bill

Ora ci siamo davvero nel nuovo millennio, un 2001 che sembra sempre di più parlare la lingua della Microsoft. Questo mese il gioco più importante è senza ombra di dubbio il bellissimo Mechwarrior 4, titolo che dimostra ancora una volta che la casa di Zio Bill ci sa davvero fare. Crimson Skies non fa altro che confermare questa tendenza e, nell'attesa dell'Xbox (la cui uscita sarà svelata in questi giorni durante la Games Developer Conference di Las Vegas), la casa di Redmond sta attraversando un periodo decisamente roseo per quanto riguarda i videogiochi. Ma il 2001 non è solo Microsoft, quindi ecco a voi le recensioni di No One Lives Forever, Giants, Swat 3, Rune, Gunlok, Call To Power 2, Gunman Chronicles, 4X4 Evolution e Covert Ops. Buona lettura...



.NetGamer

Recensioni

Requisiti minimi	
Pentium II 266	
64Mb RAM	
Scheda 3D 4Mb RAM	
Requisiti ideali	
Pentium II 400	
128Mb RAM	
Scheda 3D molto cattiva	
ISDN	
Testato su	
Athlon 750	
128Mb RAM	
GeForce	
ISDN 128k	
Supporto Multiplayer	
Internet, Lan	

4x4 Evolution

Prodotto: Godgames **Sviluppo:** Terminal Reality **Sito:** http://4x4evo.godgames.com/

Che bello, possiamo giocare onlin[e] con gli utenti Dreamcast...

Dopo qualche settimana di ritardo, finalmente siamo riusciti a mettere le nostre sapienti mani sulla versione finale di 4X4 Evolution, nuovo simulatore di guida off-road sviluppato dalla Terminal Reality per conto di Godgames (Take 2 in Europa). La prima cosa che ci ha davvero colpiti di questo titolo è la possibilità di giocare in multiplayer con gli utenti di tutte le altre versioni di 4X4 Evo, Dreamcast incluso. Detto in parole povere, 4X4 Evolution è il primo gioco che permette di sfidare online, contemporaneamente, utenti PC, Macintosh e Dreamcast!
Ma andiamo con calma... 4X4 Evolution è un gioco di guida che ha come protagoniste fuoristrada alte 2 metri e in grado di arrampicarsi praticamente dappertutto. Grazie alla licenza ufficiale, i programmatori hanno potuto inserire tutte le auto più famose del momento (Toyota, Nissan, Suzuki, Chevrolet, Ford, GMC, Lexus e Mitsubishi), divise in diverse categorie: fuoristrada normali, pick up e SUV (Sport Utility Vehicle). Inoltre sono presenti anche alcune vetture da corsa, come la Mitsubishi Pajero che ha preso parte all'ultima Parigi-Dakar.
Dopo aver caricato il gioco e



assistito allo squallido filmato introduttivo, vi troverete davanti un simpatico menu dove potrete selezionare una delle modalità presenti. Lasciando da parte Quick Race, che non merita spiegazioni, il vero piatto forte sono

le modalità Career e Multipl[ayer]. Partiamo dalla prima. In pr[...] partiterete con una piccola somma di denaro, 30.000 dollari, con i quali dovrete [...] stare la vostra prima vettura [...] questo punto potrete prende[...]

È già giunto il momento di dimenticarsi Insane?


Naturalmente non mancano le condizioni meteo variabili. Qui stiamo correndo sotto la pioggia...

Il motore grafico è piuttosto buon[o] anche se soffre di alcuni problemi [di] clipping non proprio piacevoli.

La comunità

Non sono molti i siti dedicati al nuovo lavoro della Terminal Reality, ma grazie alle nostri potenti menti abbiamo trovato qualcosa di molto interessante... beh, insomma...

4X4EVO

http://4x4evo.godgames.com

Il sito ufficiale di 4X4 Evolution è, nel più classico stile dei siti ufficiali, piuttosto privo di informazioni davvero utili. In ogni caso se volete scaricare la demo o avete bisogno di informazioni su questo gioco, questo sito è quello che fa per voi.



In futuro sarà aggiornato [...] nuove macchine e piste d[...] care...

The Evolutio[n] Garage

http://garage.4x4design.c[...]

Davvero un ottimo sito, qu[...] Evolution Garage. Sono gi[à] [...]bili alcune nuove auto crea[te] [...] appassionati e presto arriv[...] anche nuove piste. Inoltre, [...] ne news è aggiornata quot[idiana]mente e, se volete, potrete [...] avere un indirizzo e-mail gr[...]



Uno volta tanto, gli utenti console sono avvantaggiati rispetto agli utenti PC...

RECENSIONI 48

REQUISITI — *Scoprite con noi se quei 5 milioni spesi per l'ultimo PC sono valsi a qualcosa...*

LA COMUNITÀ — *Un box semplice dedicato alla comunità di appassionati. In pratica si tratta di una lista di siti Internet dedicati al gioco in questione che per i loro contenuti si segnalano come dei veri e propri punti di riferimento per i fan.*

Le nostre icone

Per rendere più immediato il nostro metodo di valutazione abbiamo deciso di adottare alcune icone semplici e chiare. Ecco il loro significato...



Grafica
È bello? È brutto? Scatta come una 500 senza benzina? Indovinate di cosa parliamo qui...



Sonoro
Grandi musiche ed effetti sonori realistici e azzeccati possono segnare la differenza tra un buon titolo e un capolavoro.



Giocabilità
Sistema di controllo, divertimento, longevità. Tutti questi elementi compongono la giocabilità di un titolo.



Multiplayer
Secondo noi l'aspetto più importante di un videogioco. Abbiamo deciso di dividere il voto nelle seguenti sezioni: Internet (che comprende sia via modem che su server), Lan (rete locale) e Upgrade (un voto che indica il futuro supporto della comunità di appassionati con mod, mappe, skin, ecc.).

La prima versione di Giants in America aveva qualche bug di troppo...

SEZIONE

Una semplice icona vi indicherà la sezione che state sfogliando. Per una lista di queste icone potete controllare il sommario principale.

CARNE DA MACELLO

Non siamo tutti dei geni del multiplayer. Per questo motivo in ogni recensione troverete il box Carne Da Macello con una guida step by step su come connettersi on line con quel gioco. Naturalmente se avete ancora dubbi potete contattarci via E-mail.



CARNE DA MACELLO

LA GRANDE NOVITÀ DI 4X4 EVOLUTION È LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE ONLINE ANCHE CON GLI UTENTI DREAMCAST. INSOMMA, 4X4 È IL PRIMO GIOCO CHE PORTA IL MULTIPLAYER A UN VERO LIVELLO DI MASSA. SE VOLETE PROVARE ANCHE VOI QUESTA FANTASTICA SENSAZIONE, SEGUITE QUESTI SEMPLICISSIMI CONSIGLI.

Dal menu principale selezionate la voce Multiplayer. Ammettetelo, da soli non ci sareste mai arrivati. Siamo dei veri geni, noi...

Qui dovrete scegliere che tipo di partita fare, se in rete locale oppure via Internet.



Ora non vi rimane che selezionare la lobby in cui volete entrare o se crearne una voi stessi...

...e poi cominciare a insultare i vostri avversari prima della partita. In alto potrete settare alcuni parametri come la vostra auto e così via. Spingete su Ready e comincerà la partita.

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

prendere parte ogni tipo di vetture, mentre altri sono monomarca oppure limitati da alcune regole come potenza massima o ruote motrici. Naturalmente più difficile sarà una gara, più soldi guadagnerete.

Visto che stiamo parlando di vetture in grado di andare praticamente ovunque, le piste sfrutteranno a dovere questa caratteristica. Raramente vi ritroverete a correre sul caro e vecchio asfalto. Piuttosto, dovrete spingere il pedale dell'acceleratore su sabbia, fango, ghiaia e così via. Le gare sono tutte a checkpoint e obbligano i concorrenti a passare sotto alcuni punti prefissati del circuito. Per il resto, potrete andare dove volete, in puro stile Insane. Certo, la libertà concessa non è la stessa del capolavoro Codemasters, ma anche in 4X4 Evolution avrete molte colline su cui arrampicarvi e profondi fiumi da attraversare.

Il motore grafico che muove 4X4 Evolution è piuttosto buono, anche se soffre di alcuni problemi di clipping non proprio piacevoli. I modelli poligonali delle vetture sono praticamente perfetti e se siete appassionati di auto non faticherete a riconoscere le macchine più famose. Le piste sono tutte piuttosto varie, piene zeppe di scorciatoie, anche se non proprio esaltanti come livello di dettaglio. In ogni caso, vantano tutte un design davvero divertente. In particolare ci è piaciuto molto il circuito Motocross, pieno di salti, curve paraboliche e così via. Il sonoro fa decentemente la sua parte. Il rumore di ogni vettura è stato campionato dalla sua controparte reale, mentre le musiche di accompagnamento, tutte "rockettare", sono abbastanza inutili, nel senso che dopo un paio di partite le disattiverete senza troppi rimorsi di coscienza.

Per quanto riguarda il multiplayer, oltre al fatto che si può giocare anche contro gli utenti Dreamcast e Mac, non c'è molto da dire. Potrete solo prendere parte a una gara contro altri sette giocatori. Non ci sono modalità extra, questa è l'unica disponibile e alla lunga potrebbe stancarvi. Tuttavia, l'ottimo supporto fornito dai programmatori fa di 4X4 Evolution uno dei migliori giochi di guida multiplayer del momento. Noi lo abbiamo provato su server americani con una connessione ISDN a 128K e non abbiamo riscontrato il minimo rallentamento.

Sergio "Zaku" Pennacchini

L'ottimo supporto fornito dai programmatori fa di 4X4 Evolution uno dei migliori giochi di guida multiplayer del momento.





LAN	7
INTERNET	7
UPGRADE	6

7 6 7 — 7

CONCLUSIONI

Anche se si tratta di un titolo piuttosto particolare che probabilmente non piacerà a tutti, 4X4 Evolution è un divertente gioco di guida, che ha nel multiplayer il suo maggiore punto di forza. Provatelo, potrebbe piacervi...

...visto che per giocare a 4X4 Evolution è altamente consigliato avere un joypad.

RECENSIONI 49

CLANLIFE

Questo è un box facoltativo, nel senso che non lo troverete in tutti gli articoli, ma solo in quelli dove si possono formare clan, per esempio Half-Life (è difficile trovare un clan di Superbike 2000, giusto per capirci). Qui vi indicheremo quelli che sono i clan più importanti e come fare per entrare in un clan.

DOWNLOAD

Anche questo è un box facoltativo. In pratica si tratta di una lista di file interessanti da scaricare per il gioco in questione. Potrebbe trattarsi di patch, di mod, di mappe o più semplicemente di skin e altre cose del genere. Naturalmente ogni vostro consiglio è ben accetto.

PLAYZONE

Ok, vi siete comprati quel gioco che aspettavate da mesi e non sapete dove andare a giocare su Internet? Beh, non vi preoccupate, ci siamo noi di Net Gamer. In questo box (che rimane sempre facoltativo visto che non tutti i giochi supportano il multiplayer via Internet e i server dedicati) vi indicheremo i server migliori per andare a uccidere il prossimo in emozionanti partite in multiplayer.

VOTAZIONI

Un semplice voto da 0 a 10. State tranquilli che se un gioco fa schifo, un bello 0 non glielo toglie nessuno.

PRESTAZIONI 3D

Scoprite con noi se quelle 500.000 lire spese per l'ultima scheda video sono valse a qualcosa...

PREGI E DIFETTI

I pro e i contro di un videogioco. La possibilità di bombardare la Francia è considerata un pregio.

...per questo motivo la sua uscita in Europa è stata rinviata di qualche settimana...

Recensioni

4x4 Evolution

Requisiti minimi	
Pentium II 266	
64Mb RAM	
Scheda 3D 4Mb RAM	
Requisiti ideali	
Pentium II 400	
128Mb RAM	
Scheda 3D molto cattiva	
ISDN	
Testato su	
Athlon 750	
128Mb RAM	
GeForce	
ISDN 128k	
Supporto Multiplayer	
Internet, Lan	

Prodotto: Godgames **Sviluppo:** Terminal Reality **Sito:** http://4x4evo.godgames.com/

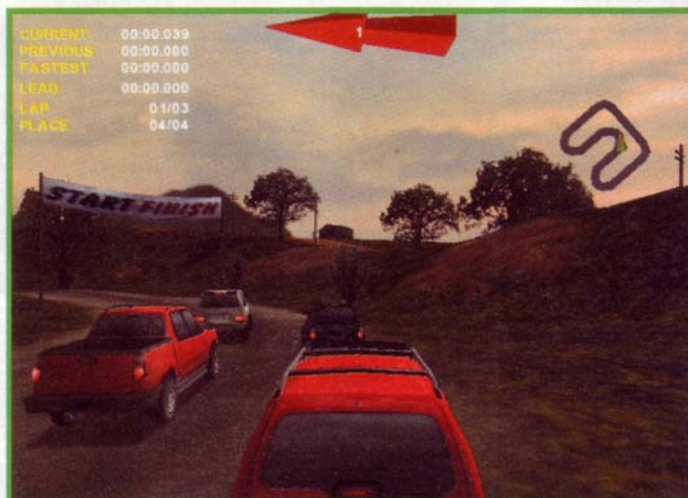
CHE BELLO, POSSIAMO GIOCARE ONLINE CON GLI UTENTI DREAMCAST...

È GIÀ GIUNTO IL MOMENTO DI DIMENTICARSI *INSANE*?



• Naturalmente non mancano le condizioni meteo variabili. Qui stiamo correndo sotto la pioggia...

Dopo qualche settimana di ritardo, finalmente siamo riusciti a mettere le nostre sapienti mani sulla versione finale di 4X4 Evolution, nuovo simulatore di guida off-road sviluppato dalla Terminal Reality per conto di Godgames (Take 2 in Europa). La prima cosa che ci ha davvero colpito di questo titolo è la possibilità di giocare in multiplayer con gli utenti di tutte le altre versioni di 4X4 Evo, Dreamcast incluso. Detto in parole povere, 4X4 Evolution è il primo gioco che permette di sfidare online, contemporaneamente, utenti PC, Macintosh e Dreamcast!
Ma andiamo con calma... 4X4 Evolution è un gioco di guida che ha come protagoniste fuoristrada alte 2 metri e in grado di arrampicarsi praticamente dappertutto. Grazie alla licenza ufficiale, i programmatori hanno potuto inserire tutte le auto più famose del momento (Toyota, Nissan, Suzuki, Chevrolet, Ford, GMC, Lexus e Mitsubishi), divise in diverse categorie: fuoristrada normali, pick up e SUV (Sport Utility Vehicle). Inoltre sono presenti anche alcune vetture da corsa, come la Mitsuibishi Pajero che ha preso parte all'ultima Parigi-Dakar. Dopo aver caricato il gioco e assistito allo squallido filmato



introduttivo, vi troverete davanti un simpatico menu dove potrete selezionare una delle modalità presenti. Lasciando da parte Quick Race, che non merita spiegazioni, il vero piatto forte sono le modalità Career e Multiplayer.

Partiamo dalla prima. In pratica, partiterete con una piccola somma di denaro, 30.000 dollari, con i quali dovrete acquistare la vostra prima vettura. A questo punto potrete prendere parte a una serie di compe-

Il motore grafico è piuttosto buono, anche se soffre di alcuni problemi di clipping non proprio piacevoli.



LA COMUNITÀ

NON SONO MOLTI I SITI DEDICATI AL NUOVO LAVORO DELLA TERMINAL REALITY, MA GRAZIE ALLE NOSTRE POTENTI MENTI ABBIAMO TROVATO QUALCOSA DI MOLTO INTERESSANTE... BEH, INSOMMA...

4X4EVO

http://4x4evo.godgames.com

Il sito ufficiale di *4X4 Evolution* è, nel più classico stile dei siti ufficiali, piuttosto privo di informazioni davvero utili. In ogni caso se volete scaricare la demo o avete bisogno di informazioni su questo gioco, questo sito è quello che fa per voi.



In futuro sarà aggiornato con nuove macchine e piste da scaricare...

THE EVOLUTION GARAGE

http://garage.4x4design.com/

Davvero un ottimo sito, questo Evolution Garage. Sono già disponibili alcune nuove auto create dagli appassionati e presto arriveranno anche nuove piste. Inoltre, la sezione News è aggiornata quotidianamente e, se volete, potrete anche avere un indirizzo e-mail gratis.



Una volta tanto, gli utenti console sono avvantaggiati rispetto agli utenti PC...



Carne Da Macello

La grande novità di *4X4 Evolution* è la possibilità di giocare online anche con gli utenti Dreamcast. Insomma, *4X4* è il primo gioco che porta il multiplayer a un vero livello di massa. Se volete provare anche voi questa fantastica sensazione, seguite questi semplicissimi consigli.



Dal menu principale selezionate la voce Multiplayer. Ammettetelo, da soli non ci sareste mai arrivati. Siamo dei veri geni, noi...



Qui dovrete scegliere che tipo di partita fare, se in rete locale oppure via Internet.



Ora non vi rimane che selezionare la lobby in cui volete entrare oppure crearne una voi stessi...



...e poi cominciare a insultare i vostri avversari prima della partita. In alto potrete settare alcuni parametri come la vostra auto e così via. Spingete su Ready e comincerà la partita.

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

...tizioni differenti, che vi permetteranno di guadagnare soldi che potrete investire in modifiche per la vostra auto o addirittura per acquistare una vettura nuova. Insomma, in pratica è identico a Gran Turismo per PlayStation, solo che al posto delle vetture normali troverete dei fuoristrada. Molto interessante è la parte dedicata alle modifiche per la vostra auto. Potrete acquistare decine e decine di pezzi differenti, divisi naturalmente in categorie come elettronica, motore, cambio, estetica e così via. La cosa divertente è che non potrete acquistare i pezzi come preferite, visto che dovrete rispettare delle regole di meccanica molto rigide. Per esempio, è inutile montare un motore turbo da 300 cavalli se prima non avete montato l'elettronica necessaria (fatelo e in pista vi accorgerete del danno che avete causato). Parlando di gare, ne avrete a disposizione un'infinità. Ci sono alcuni campionati a cui possono prendere parte ogni tipo di vetture, mentre altri sono monomarca oppure limitati da alcune regole come potenza massima o ruote motrici. Naturalmente più difficile sarà una gara, più soldi guadagnerete.

Visto che stiamo parlando di vetture in grado di andare praticamente ovunque, le piste sfrutteranno a dovere questa caratteristica. Raramente vi ritroverete a correre sul caro e vecchio asfalto. Piuttosto, dovrete spingere il pedale dell'acceleratore su sabbia, fango, ghiaia e così via. Le gare sono tutte a checkpoint e obbligano i concorrenti a passare sotto alcuni punti prefissati del circuito. Per il resto, potrete andare dove volete, in puro stile Insane. Certo, la libertà concessa non è la stessa del capolavoro Codemasters, ma anche in 4X4 Evolution avrete molte colline su cui arrampicarvi e profondi fiumi da attraversare.

Il motore grafico che muove 4X4 Evolution è piuttosto buono, anche se soffre di alcuni problemi di clipping non proprio piacevoli. I modelli poligonali delle vetture sono praticamente perfetti e se siete appassionati di auto non faticherete a riconoscere le macchine più famose. Le piste sono tutte piuttosto varie, piene zeppe di scorciatoie, anche se non proprio esaltanti come livello di dettaglio. In ogni caso, vantano tutte un design davvero divertente. In particolare ci è piaciuto molto il circuito Motocross, pieno di salti, curve paraboliche e così via. Il sonoro fa decentemente la sua parte. Il rumore di ogni vettura è stato campionato dalla sua controparte reale, mentre le musiche di accompagnamento, tutte "rockettare", sono abbastanza inutili, nel senso che dopo un paio di partite le disattiverete senza troppi rimorsi di coscienza.

Per quanto riguarda il Multiplayer, oltre al fatto che si può giocare anche contro gli utenti Dreamcast e Mac, non c'è molto da dire. Potrete solo prendere parte a una gara contro altri sette giocatori. Non ci sono modalità extra, questa è l'unica disponibile e alla lunga potrebbe stancarvi. Tuttavia, l'ottimo supporto fornito dai programmatori fa di 4X4 Evolution uno dei migliori giochi di guida multiplayer del momento. Noi lo abbiamo provato su server americani con una connessione ISDN a 128k e non abbiamo riscontrato il minimo rallentamento.

Sergio "Zaku" Pennacchini

L'ottimo supporto fornito dai programmatori fa di *4X4 Evolution* uno dei migliori giochi di guida multiplayer del momento.



Tra le numerose visuali disponibili, quella da dietro la macchina è sicuramente la più comoda.

...visto che per giocare a 4X4 Evolution è altamente consigliato avere un joypad.



- **Ottimo supporto multiplayer**
- **Molte auto disponibili**
- **Le piste sono molto varie e divertenti**

-

- **Il clipping è un po' ovunque**
- **Possibilità di modificare la macchina ridotta al minimo**
- **Un po' troppo facile**






7 6 7

LAN	7
INTERNET	7
UPGRADE	6

7

CONCLUSIONI

Anche se si tratta di un titolo piuttosto particolare che probabilmente non piacerà a tutti, *4X4 Evolution* è un divertente gioco di guida, che ha nel Multiplayer il suo maggiore punto di forza. Provatelo, potrebbe piacervi...

PRESTAZIONI 3D

A parte qualche problema di clipping, *4X4 Evo* gira alla grande se avete una buona scheda 3D.



Recensioni

SWAT 3 Elite Edition

Requisiti minimi
Pentium II 300
32Mb RAM
Scheda 3D

Requisiti ideali
Pentium III 500
128Mb RAM
GeForce
Modem ISDN

Testato su
Pentium II 350
128Mb RAM
GeForce
ISDN 64k

Supporto Multiplayer
Internet, Lan

Prodotto: Sierra **Sviluppo:** Sierra **Sito:** http://swat.sierra.com/

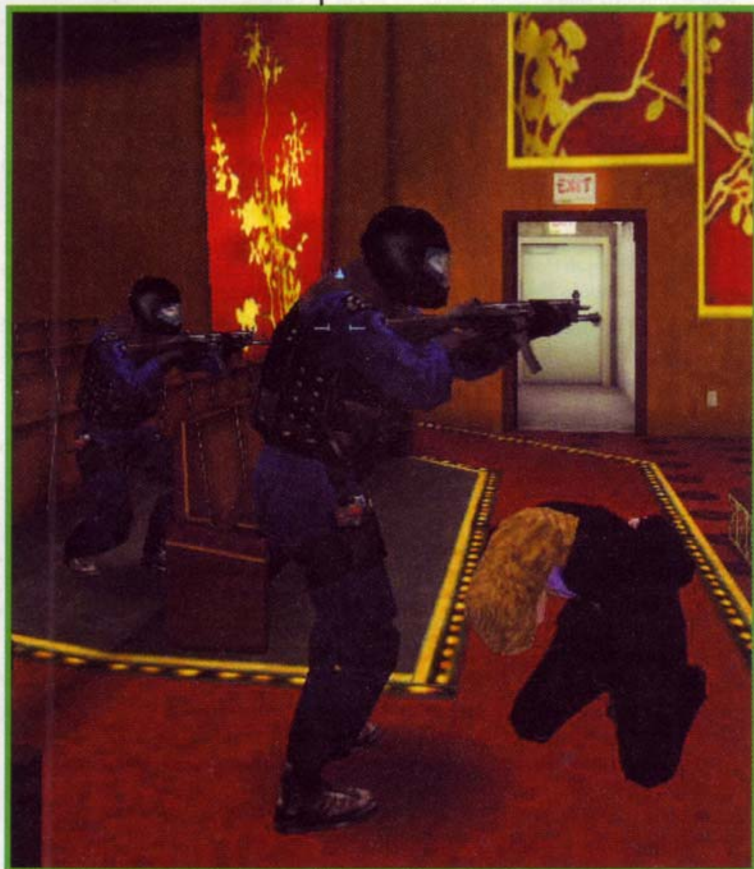
MEGLIO TARDI CHE MAI...

A quasi un anno di distanza dalla sua uscita nei negozi, finalmente *Swat 3* arriva su Internet...

Con un ritardo da fare quasi invidia a titoli del calibro di Daikatana o Black and White del mai troppo lodato Molineaux, SWAT 3 (ex Close Quarter Battle) si evolve finalmente nella dimensione del multiplayer con una versione Elite (venduta nei negozi) e una patch dalle dimensioni paurose per i possessori della prima release di uno dei più bei giochi di polizia esistenti.
Il perché della scelta di ritardare la versione compatibile con il multi, è un mistero al quale non so dare una risposta precisa però, come molti, ero ansioso di poter provare il prodotto ora completo in ogni sua minima parte.
L'ambientazione è un ipotetico (ma mica tanto) futuro prossimo. Precisamente ci troviamo nell'anno 2005 e a Los Angeles



si sta tenendo la conferenza mondiale sul disarmo nucleare. Ma non tutto sembra andare per il verso giusto e da alcune settimane, tra la normale attività criminale della città, iniziano a farsi notare crimini insoliti e sempre più gravi. Le forze locali decidono di affidarsi al team degli SWAT, specializzato nella lotta contro il terrorismo, per proteggere le numerose personalità di rilievo internazionale presenti a Los Angeles per la conferenza.
Questa è la semplice premessa di Elite Edition della Sierra.
Le ambientazioni saranno prevalentemente al coperto, quindi avremo appartamenti, alberghi, ospedali e qualche volta anche mappe miste con ampi piazzali, come quello dell'aeroporto (sicuramente uno dei migliori livelli di Elite Edition). Ogni mappa è stata curata in ogni minimo dettaglio. I programmatori hanno cercato di realizzare ambienti credibili ma anche divertenti da giocare. Ogni livello è infatti pieno di zone dove appostarsi per cecchinare, luoghi per tendere imboscate e così via.
A rendere ancora più interessante il tutto, c'è da aggiungere una Intelligenza Artificiale di tutto rispetto (niente a che vedere con le solite scemenze artificiali), capace di stupire e far incavolare anche i giocatori più esperti, quando si viene ammazzati da criminali che sembra ci diano letteralmente la caccia. I compagni di squadra nel single, invece, sono eccezionali e guidarli sarà davvero semplice grazie alla loro invidiabile disciplina nel-







Usare armi con il silenziatore è una delle scelte più sagge sia per il single che per il multiplayer...

Ricordatevi, se possibile, che gli ostaggi dopo essere stati ammanettati...



CARNE DA MACELLO

PER POTERVI GUSTARE MOMENTI INCREDIBILI INSIEME AI VOSTRI AMICI DANDO LA CACCIA AI TERRORISTI, NON VI RESTA CHE CREARVI PRIMA DI TUTTO UN ACCOUNT SU WON (TOTALMENTE GRATUITO), ACCESSIBILE DIRETTAMENTE DAL GIOCO UNA VOLTA SELEZIONATA LA VOCE INTERNET GAMES DAL MENU PRINCIPALE. UNA VOLTA COMPLETATA L'OPERAZIONE DI ACCESSO ALLA RETE WON, VI TROVERETE NELLA LOBBY PRINCIPALE. SE SIETE ANSIOSI DI COMBATTERE, SCHIACCIATE IL TASTO "CALL UP" E AVRETE ACCESSO A TUTTE LE PARTITE ATTIVE IN QUEL CANALE. SCEGLIETENE UNA E DATE SFOGO AI VOSTRI ISTINTI.






DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...



Dopo ogni missione ne avrete sicuramente bisogno...

l'eseguire gli ordini e al sistema di comunicazione più efficiente che sia mai stato usato in un videogame (praticamente si guarda una porta e con la combinazione di pochi numeri si può ordinare a uno dei due team o a entrambi di allinearsi, forzare la porta, lanciare un flashbang e fare irruzione). La grafica, anche se non eccezionale, svolge egregiamente il suo lavoro ed è ricca di particolari (bellissimi i modelli degli SWAT che sembrano quasi reali). Da notare poi, sempre per quanto riguarda la grafica, la soluzione alla Rainbow Six di non visualizzare il modello dell'arma nella visuale di gioco, limitandosi a lasciare dei mirini per ottenere un campo visivo più ampio. Anche l'audio è realizzato piuttosto bene e la localizzazione del suono, sebbene non tridimensionale, può essere utile più di una volta.





Un breve briefing sul campo e poi via a farsi ammazzare!

Passiamo ora alla vera novità, ovvero l'aggiunta del multiplayer. Le modalità di gioco sono quattro, ma sicuramente quella più riuscita è il Cooperative Mode. Fino a 5 giocatori potranno riempire le fila del team SWAT e del caposquadra per affrontare le insidie offerteci da una CPU in grado di far agire in modo molto pericoloso i criminali, come già detto sopra. L'azione è resa esaltante a causa dell'impossibilità di rinascere, se non alla fine, della partita. Avrete bisogno quindi di un'estrema collaborazione con i membri della vostra squadra e soprattutto, un sistema di comunicazione vocale come Roger Wilco è caldamente raccomandato per sopravvivere il più a lungo possibile. Oltre al Coop, ovviamente ci sarà il classico Deathmatch (e altre sue varianti) tutti contro tutti, che supporta anche i soliti BOT, questa volta dotato di una IA davvero notevole. Ricordiamo inoltre che nel multiplayer sono presenti decine di armi che non potrete usare nel single.

Sin dall'inizio imparate a usare bene le Flashbang, in quanto i vostri nemici, controllati dalla CPU o reali, verranno resi incapaci di agire per pochi secondi lasciandovi il tempo di impallinarli per bene.

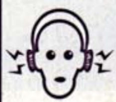
Vincenzo "Mahdi" Marino



• Potete gambizzare i terroristi • Missioni stupendamente realizzate e divertenti • Gestione danni estremamente realistica ma non frustrante

• Poche armi nel single • Non supporta il dedicated server ma si allaccia a Won • Multiplayer divertente ma non eccezionale





LAN	7
INTERNET	7
UPGRADE	6

7 | 6 | 7

7

CONCLUSIONI

Elite Edition è davvero un bel gioco. Il single player non è un granché, ma su Internet il divertimento è assicurato. Sul sito ufficiale sono già presenti alcune missioni extra, e questo non lascia che prevedere un futuro di tutto rispetto per il titolo della Sierra. Assolutamente da provare.

PRESTAZIONI 3D La grafica scorre fluidamente nella maggior parte delle situazioni ma, a causa di un carico notevole della CPU per la gestione dell'IA, in situazioni "affollate" si potrà riscontrare qualche rallentamento.

...Non vanno ammazzati con un colpo alla tempia!

Recensioni

Requisiti minimi
- Pentium 233Mhz
- 32Mb RAM
- Scheda video anche 2D
- 100Mb free disk space

Requisiti ideali
- Pentium III o equivalente
- 128Mb RAM
- 300Mb di spazio su disco
- TNT2 o equivalente

Testato su
- Celeron 300@450
- 256Mb RAM
- Guillemot Xentor TNT2

Supporto Multiplayer
- Internet, Lan

Rainbow Six: Covert Operations Essentials

Prodotto: Ubi Soft **Sviluppo:** Red Storm Entertainment **Sito:** http://www.rs-covert-ops.com

Quando il tango non è un pallone...

Tornano le avventure della squadra speciale più indaffarata di sempre...

Se anche voi siete di quelli che fanno jogging al ritmo di "hut hut hut hut" in perfetto stile Navy Seal e che hanno silenziato la marmitta del motorino per avere sempre l'iniziativa d'attacco sulla ragazza, conoscerete senz'altro la serie di Rainbow Six. Se così non fosse, prima di cacciarvi dall'aula potrei dirvi che si tratta della più accurata simulazione (permettetemi di usare questo termine) di combattimento e assalto tattico... a proposito di aula, in Covert Ops, l'ultimo episodio della serie, troverete il punto finale di questa corsa verso il realismo totale: questa volta si studia prima di ammazzare!
Nella confezione di CO troverete, infatti, due CD. Nel primo, la sorpresona. Una specie di enciclopedia di guerra al terrorismo con armi, mezzi, casi famosi e persino accenni di psicologia delle trattative. Una masnada di informazioni raccolte in maniera semplice, con immagini e filmati per diventare dei provetti anti-terroristi da scrivania. Quando vi sarete sorbiti tutto il materiale del CD, potrete procedere coi test. Vi attende, infatti, una serie di esami a risposta multipla al termine dei quali potrete fregiarvi dell'ambitissimo titolo di... ehm... Agenti della Rainbow Six. Potrete addirittura stampare il diplomino... diciamocelo chiaramente: a meno che non siate dei grandissimi appassionati di armi e tattiche guerresche, questo CD vi divertirà come un titolo educativo sulla fisica delle particelle. Se da una parte l'opera è apprezzabile perché prosegue lo spirito di R6 oltre l'azione vera e propria, dall'altro lato dubito che sarete così presi dalla storia dei sequestri di persona a scopo terroristico. Molto più interessante il Mission Disc, dove troverete nuove missioni calde calde. Dalla Bolivia al Nevada, è sempre il buon vecchio R6 al meglio. Pur utilizzando lo stesso motore grafico di sempre, i signori della Red Storm hanno fatto un ottimo lavoro.
Stendere Tangos (questo il tenero soprannome dato ai terroristi) non è mai stato così bello. Certo, è comunque un engine vecchio di anni, ma si difende bene in quanto a illuminazione e dettagli delle texture. I modelli degli agenti e dei terroristi sono molto buoni, anche se talvolta le animazioni non sono perfette. In compenso, l'atmosfera delle location è ricreata perfettamente... nella prima missione, nel bel mezzo della foresta amazzonica, dovrete stare attenti a non restare imbambolati ad ammirare il panorama della cascata e del ponte cordato, ma la tensione non mancherà neppure mentre attraverserete gli stretti corridoi della base missilistica americana. Carini anche i dettagli, quali il computer che manda scintille se lo colpite o l'estintore che spruzza gas quando viene sforacchiato. Ugualmente buono il sonoro, preciso in ogni dettaglio e molto realistico per quanto riguarda la distanza degli spari o la reazione dei Tango alle vostre bombe a mano. Diverso il discorso per quanto riguarda la giocabilità. Nel singleplayer, come pure nel multi, il problema principale è il bilanciamento della difficoltà. Rainbow Six è da sempre stato caratterizzato da una difficoltà "d'élite", ma stavolta mi è sembrato di notare un certo sbilanciamento a favore

Rainbow Six è disponibile anche per Game Boy Color...











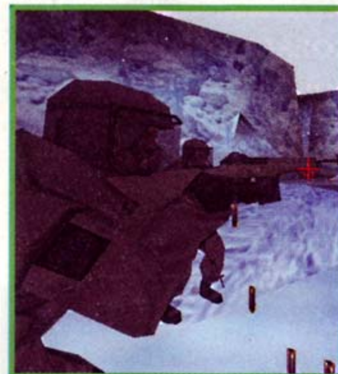
Se non succede niente quando premete il grilletto, guardate in basso: ci troverete una bomba a mano fresca fresca...

Ultimo "Tango" in Bolivia? Ahaha, haha... ha... ha...


"Jim, ti ho sempre amato...".


Finalmente un cinema porno... corro!

dei nemici che non avevo osservato nei giochi precedenti. I terroristi di Covert Ops, in poche parole, hanno una mira eccezionale che spesso non corrisponde alle effettive possibilità dell'arma che usano. In Bolivia, ad esempio, i maledetti vi spareranno tranquillamente con un Kalashnikov da centinaia di metri... e per chi non lo sapesse, l'AK-47 non è esattamente un fucile di precisione. Questo rende le cose un po' frustranti, anche perché il controllo dei vostri compagni di squadra è sì molto rapido e semplice, ma la IA non sempre permette loro di affrontare le cose nel modo più efficace. Vi aspettano molti tentativi prima di superare le tre missioni principali, mentre per le altre sei, in realtà, si potrebbe fare il discorso opposto. Quello della longevità, in effetti, è l'altro grosso problema di questo titolo: nove missioni sono davvero poche per un titolo stand-alone.
Sul versante multiplayer, i problemi continuano. Covert Ops non ha, infatti, una modalità Server Dedicato e anche se ufficialmente supporta servizi di matchmaking come MS Zone o Mplayer.com, il ping stellare



rende spesso improponibile il loro uso. Purtroppo si possono solo giocare le mappe single-player in Cooperative Mode. Al massimo potrete fare a meno degli ostaggi e dedicarvi alla caccia al Tango, oppure potrete buttarvi nel DM classico, con o senza terroristi, ma rimane sempre la limitazione del numero di partecipanti: se avete una 10 Mbit, difficilmente giocherete con più di un compagno, visto anche l'orribile netcode di questo titolo.

Marco "Sturo" Baciarello
(thx TurboTanga alias Turbomazza)



Carne Da Macello

A quanto pare è possibile giocare a *Covert Ops* su server dedicati, ma l'unica macchina italiana esistente su http://r6.fregames.it (al momento in cui scrivo queste righe) non sembrava essere compatibile con quest'ultimo episodio della saga made in Tom Clancy. Ecco dunque come collegarvi al computer del vostro amichetto per fraggare terroristi, tutti insieme appassionatamente.





Dopo essere entrati nella sezione multiplayer, premete su Manual Connect per poter inserire l'ip dell'host. Ricordate che la porta di default è la 2346.

Nella schermata seguente trovate tutte le informazioni possibili sulla partita. Attenzione in particolare ai menu in alto, dove dovrete impostare il vostro arsenale. Quando avrete fatto, premete sul quadratino rosso, che per l'occasione diventerà verde, permettendovi di iniziare la partitazza. Le altre opzioni, inspiegabilmente, spettano all'host, inclusa la scelta del tipo di armatura... mah!

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...


+ • È sempre *R6* • Bellissime ambientazioni • Realistico e pieno di tensione

- • Davvero nulla di nuovo... • Poche missioni • Multiplayer scarso e difficoltoso








8	8	7	7

LAN	7
INTERNET	6
UPGRADE	6

PRESTAZIONI 3D
Essendo vecchiotto, l'engine gira benissimo anche su computer suoi coetanei...

CONCLUSIONI

Un titolo strano. Il CD "educativo" è assolutamente sconsigliato, mentre il Mission Disc è sempre *R6*, coi suoi difetti (l'età soprattutto) e i suoi molti pregi. Il fatto che le missioni siano solo nove, però, mi fa consigliare l'acquisto solo ai fan storici della serie, mentre agli altri consiglio di lasciare stare. Per chi magari volesse (ri)scoprire le gioie del terrorismo, suggerisco il più sostanzioso predecessore di *CO:E*, *Rogue Spear*.

Il cognome più diffuso al mondo? Chang. Perché .NetGamer è anche cultura.

Recensioni

Requisiti minimi
- Pentium II 266MHz
- 64Mb RAM
- Scheda 3D 8Mb
- 450Mb di spazio su disco

Requisiti ideali
- Pentium II 600 o simile
- 128Mb RAM
- TNT2 o equivalente

Testato su
- Celeron 300 @ 450
- 255Mb RAM
- Guillemot Xentor TNT2

Supporto Multiplayer
- TCP/IP diretto, Lan, cavi vari, split-screen (!!)

PRO RALLY 2001

Prodotto: Ubi Soft **Sviluppo:** Ubi Soft - Spagna **Sito:** http://www.ubisoft.it/

DESTRA, QUATTRO... ATTENZIONE, ALBERI... ALBER... ARGH!!!

PERCORRETE MULATTIERE A 120 ALL'ORA IN ALLEGRIA INSIEME A NOI...

Carissimi amici, ci troviamo questo mese riuniti per parlare di Pro Rally 2001, la risposta Ubi Soft alle imprese di Mr. McRae. Come tutti ben saprete, il rally è un genere di corsa "di contatto", nel senso che sfrecciando su sentieri di montagna in quinta entrerete spesso in stretto contatto con pini, baite, ponticelli in pietra e altri elementi paesaggistici. Ed è proprio su questo raffinato elemento dello sport più finlandese del mondo che il team di sviluppo della casa francese ha puntato maggiormente.
Sin dalla prima corsa noterete che PR2K1 ha qualcosa di diverso rispetto ai precedenti titoli rallystici per PC (e non solo): non correrete più su un percorso più o meno ristretto, ma su una vera e propria mappa che si estende ben oltre il misero sterrato nel quale dovreste mantenervi. Il motore grafico di quest'ultima fatica Ubi Soft è davvero ben riuscito, perlomeno nell'ambito estetico. Ambientazioni rifinitissime, dai cespugli al margine della strada sino alle rovine archeologiche in Grecia, dagli ottimi modelli delle auto al pubblico astante (ci sono pure i caramba!). Il tutto si muove bene, in maniera convincente, con tutte le chicche grafiche al posto giusto. Persino l'abitacolo è realizzato decentemente, cosa rara in questi giorni. In teoria ci sarebbe persino il danno localizzato alla macchina (insolito per titoli in cui si viaggia su auto di marca come in questo caso), e talvolta vedrete pure volare un paraurtino qua e là, ma purtroppo le ammaccature sulla vettura sono ben poco visibili e non riuscirete a rompere il parabrezza neanche buttandovi





"Jim, perché avranno voluto scrivere il mio gruppo sanguigno sullo sportello?"



• Mhh, qui c'è qualcosa che non mi quadra...



• So' figo, eh?





CARNE DA MACELLO

PER GIOCARE A *CLERICAL TOURNAMENT ARENA* NON DOVRETE FARE ALTRO CHE SEGUIRE QUESTI SEMPLICI CONSIGLI... ALLA SCHERMATA INIZIALE PREMETE "PELLEGRINAGGIO" PER ACCEDERE ALLA LOBBY PRINCIPALE...



Scegliete quindi un avversario... Trovate i loro model nella colonna di destra... Nella foto sotto, il temutissimo S4ncT1tY, attualmente primo nei ranking della CPL (Catholic and Protestant League). Cliccate su "È Domenica..." per iniziare.



Benvenuti nell'arena di gioco. Vi ricordo che lo scopo principale è convertire l'infedele... Raccogliete rosari e ostie sparse nella mappa e mettetevi al lavoro sul vostro gregge. Attenzione, però: il suicidio è peccato, e se vi manderete al Creatore da soli, perderete ben due pecorelle. Nella foto, una delle mappe più giocate, vatcn01tmp. Eh, come dite? Qui si parlava di *Pro Rally 2001*? Ah... ops...

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

Zaku è apparso su MTV. A questo punto ci manca solo Sgarbi a Hit List UK...

LA COMUNITÀ

Se volete diventare dei piloti ricchi e pieni di donne, questi siti fanno la caso vostro.

RALLYCARS.COM

http://www.rallycars.com/

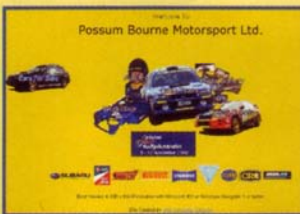
Stufi di percorrere stradine di campagna sempre su tutte e quattro le ruote? Pensate che con la macchina giusta potreste riuscire a cappottarvi nel vialetto di casa vostra? Questo è il sito che fa per voi: tutto sulle migliori macchine da rally apparse sul pianeta...



POSSUM BOURNE MOTORSPORT LTD.

http://www.possumbourne.co.nz/

Se poi aveste intenzione di gareggiare in Australasia, abbiamo la soluzione per voi. La Possum Bourne Motorsport offre servizi di elaborazione e manutenzione per vetture da gara Subaru. Sfrecciate fra i canguri e i koala sulla vostra fedele Impreza taroccata come una McLaren...



"Beh, Joe, ti avevo detto di non andare con quel travestito libico..."

da un dirupo... Dirupo? Eh sì... Fedeli all'idea di ambiente interattivo, i programmatori hanno fatto di tutto per non farlo passare inosservato. In effetti, è molto realistico e "coerente" andare lunghi sulla neve delle pianure svedesi, per poi arrancare verso l'asfalto. Un po' meno realistico, e fin troppo arcade, è invece il volare giù dalle scogliere del Sanremese visto che qualche furbone di un programmatore ha deciso di togliere i guard-rail dalle statali... Soprattutto le prime volte, insomma, vi ritroverete spesso a far compagnia ai pesciolini liguri (ma può succedere anche su altre "mappe"). Invece di ritrovarvi nel paradiso dei piloti folli, rimarrete lì, immobili come tordi. Dovrete premere un ben poco realistico tasto "Q" per tornare in pista con dieci secondi di penalità... Pregi e difetti degli ambienti "interattivi"... Il problema del realismo, però, si fa sentire soprattutto nella fisica della vettura e nel modello di guida. Il controllo della macchina è strano, molto "facile". Non ho visto tutte le grandiose derapate che rendono il rally spettacolare, anche se non saprei dire se è a causa di un effettivo problema nella fisica della macchina, o piuttosto di un'eccessiva aderenza dei vari terreni. Sta di fatto che le vetture di PR2K1 hanno la stessa aderenza del sedere di Zaku alla sua sedia a dondolo preferita. L'unica difficoltà nell'affrontare una curva è quella di iniziare a frenare al momento giusto, dopodiché saranno veramente rare le volte in cui dovrete controsterzare per non andare a pascolare con gli scoiattoli (???). Al contrario, noterete spesso un certo sottosterzo delle macchine. A confortare la mia idea di modello di guida poco sviluppato, ci sono poi le opzioni di settaggio della macchina, veramente scarse: nulla di più di un "Sospensioni: Morbide/Medie/Dure", scelta delle gomme e cambio automatico o manuale. Ci sarebbe da parlare della trasmissione manuale che davvero non va, o delle gomme assolutamente identiche le une alle altre (ho fatto un intero campionato con gomme lisce su asfalto, e ho vinto con la pioggia, la neve e altre catastrofi assortite...), ma non voglio dare un'impressione sbagliata: PR2K1 non è un brutto gioco, è solo molto arcade anche nella sua modalità Simulazione, e personalmente non mi aspettavo questo dal titolo Ubi Soft, specialmente visti gli ottimi risultati ottenuti con l'engine grafico.

Purtroppo il problema della longevità di questo titolo (che è un po' lo stesso di tutti gli altri giochi di corse) non è alleviato da un adeguato supporto multiplayer. Se, ad esempio, 1nsane offriva un single-player abbastanza scarno, ma enormi potenzialità per il netgamer, PR2K1 ha solo tre campionatucci, visto che il multiplayer altro non è che una connessione diretta peer-to-peer per giocare in due. In effetti il rally non offre molti spunti per il gioco di gruppo, ma un supporto per server dedicato, magari con la possibilità di fare una bella gara in dieci non sarebbe stato male... Per la cronaca, il gioco supporta lo split-screen. Chissà se anche qualche essere umano lo sopporta ancora...

Marco "Sturo" Baciarello







• **Facciamo un fuoripista?**



In effetti non è un caso che ci sia andato lui. Tutti sanno che cantava nei Village People (era quello vestito da indiano).



• Bella grafica • Buona sensazione di velocità • Navigatore molto efficiente

• Poco realistico • Poco longevoi • Poco multiplayer!

PRESTAZIONI 3D

Molto buone, il gioco gira benissimo anche su schede medio-basse.






LAN	7
INTERNET	5
UPGRADE	5

8 6 7

7

CONCLUSIONI

C'è mancato poco all'eccellenza... Con un po' di cura in più, *PR2K1* sarebbe stato davvero un bel gioco. Così com'è, è divertente fino a quando comincerete a guidare come si deve, e non ci vorrà molto...

Recensioni

Requisiti minimi
Pentium II 400
64Mb RAM
Scheda 3D
Requisiti ideali
Pentium III 500
128Mb RAM
Scheda 3D molto cattiva
ISDN
Testato su
Athlon 900
256Mb RAM
GeForce 2 32Mb
ISDN 64k
Supporto Multiplayer
Internet, Lan

Giants: Citizen Kabuto

Prodotto: Interplay **Sviluppo:** Planet Moon Studios **Sito:** http://www.interplay.com/giants/index.html

PERCHÉ A VOLTE LE DIMENSIONI CONTANO...

Questa isola non è abbastanza grande per tutti e tre...



Una delle varie mosse del gigante Kabuto è... ehm... la culata, che può distruggere un edificio con un solo colpo.

Se il buon giorno si vede dal mattino, come diceva sempre il vecchio saggio, allora questo 2001 potrebbe essere il miglior anno della storia dei videogiochi per gli appassionati di PC. Ultimamente il livello qualitativo è davvero balzato alle stelle, e basta leggere questo numero di .NetGamer per rendersene conto. Dopo capolavori come Sacrifice e soci, arrivano quasi inosservati veri e propri titoli indimenticabili come MechWarrior 4, No One Lives Forever e questo fantastico Giants: Citizen Kabuto.
In poche parole, se il vostro quoziente intellettivo è superiore anche solo di un punto rispetto a quello di Sturo, avrete già capito che Giants è una vera pietra miliare, uno dei quei titoli che escono una volta all'anno o anche meno... Ma per arrivare a un successo del genere, i programmatori hanno dovuto lavorare parecchio e hanno incontrato non poche difficoltà. La Planet Moon nasce infatti subito dopo l'uscita del bellissimo (e originalissimo) MDK. Alcuni membri della Shiny se ne andarono e fondarono appunto la Planet Moon, che subito si mise al lavoro sul primo progetto, Giants. Sono passati ormai tre anni e dopo innumerevoli ritardi finalmente Giants è arrivato nei negozi...



Ma di cosa si tratta? Definire Giants non è un compito così semplice. In teoria si tratta di uno sparatutto in terza persona che permette di utilizzare tre razze differenti: i tecnologici Meccarins, le sinuose Sea Reapers e il mastodontico Kabuto. Ogni razza ha le proprie abilità e quindi richiede uno stile di gioco completamente differente. Ma Giants non è solo uno sparatutto... In molte missioni dovrete anche costruire degli edifici e gestire il classico minerale tipico di ogni strategico che si rispetti, in questo caso però rappresentato dagli Smarties, dei piccoli esserini ubriaconi che ricordano nelle sembianze gli alieni di Mars Attacks! Spesso il vostro compito sarà quello di catturarli e poi utilizzarli per costruire nuovi edifici (come basi, torrette difensive e così via...) oppure,

Dalla Planet Moon una risposta definitiva a chi critica il PC come macchina per giocare...





Giganti famosi: Golia, Polifemo, Andre, i Watussi, il nano bagongo...

nel caso delle Sea Reapers, anche per acquistare nuovi incantesimi tramite lo Spell Shop. Ma Giants alla fine non è neanche uno strategico. In alcuni livelli dovrete addirittura prendere parte a delle gare su moto d'acqua, sullo stile di Wave Race 64 per la console Nintendo. E, per finire, quando utilizzate Kabuto, ogni elemento di strategia va a farsi benedire e il tutto diventa un semplice "distruggi qualunque cosa ti capita davanti". Insomma, alla Planet Moon hanno cercato di realizzare un titolo il più originale e vario possibile, e dobbiamo dire che ci sono riusciti pienamente.

Come detto, il gioco varia completamente a seconda della razza che utilizzate. All'inizio potrete usare solo i Meccarins, una specie di ammazzatutto inglesi con manie di conquista (la scena dove il primo Mecc pianta la bandiera inglese per terra è memorabile). Prima di ogni missione vedrete delle sequenze animate, tutte molto divertenti, che vi spiegheranno cosa dovrete fare nella missione successiva. Più avanti nel gioco dovrete gestire un'intera squadra di Mecc, alla quale potrete dare dei comandi premendo alcuni pulsanti della tastiera. Quando avrete finito il gioco con i Mecc, potrete accedere alle Sea Reapers, delle gnoccolone piuttosto brave a usare l'arco e a lanciare incantesimi. Infine dovrete usare Kabuto, un





• **I Meccarins, da bravi cultori della tecnologia, possono contare su alcuni mezzi meccanici, come questa specie di elicottero.**



• **Caruccia la grafica...**

gigante enorme in grado di distruggere chiunque senza troppi problemi. La sensazione di controllare un gigante alto come un palazzo di tre piani è resa alla perfezione e dà un incredibile senso di potenza. Pensate che è possibile anche spostare la visuale all'interno delle fauci del mostro per godersi in prima persona i vari sbranamenti. Le missioni in tutto sono una quarantina e sono tutte molto varie. Non si tratta infatti solo di distruggere e ammazzare, ma anche di affrontare sezioni più strategiche dove l'astuzia e il muo-

...*Giants* è senza dubbio uno dei migliori giochi dell'anno!

versi in silenzio sono fondamentali per avere successo. Il tutto è presentato con un umorismo che ha dello stupefacente, nel senso che i programmatori devono essersi fatti con ogni droga possibile e immaginabile per riuscire a creare il mondo di Giants e i suoi assurdi personaggi. Ogni scena d'intermezzo è un vero spasso da vedere, anche se inevitabilmente nella traduzione in italiano si perde qualcosa. Comunque, potrete anche giocarlo in inglese, cosa che vi consigliamo se capite la lingua delle Spice Girls.

Ma Giants non è un capolavoro solo sotto il profilo della giocabilità, ma anche sotto il profilo grafico. Il motore sviluppato dalla Planet Moon, esattamente come quello di Sacrifice, rappresenta un vero passo in avanti per il panorama PC. Le texture hanno una definizione che ha dell'incredibile, gli effetti di luce sono semplicemente commoventi e se avete una buona scheda video (GeForce o GeForce 2) potrete godervi il tutto a risoluzioni molto elevate senza eccessivi rallentamenti. Anche il sonoro fa ottimamente la sua parte, con effetti molto azzeccati e musiche d'atmosfera. Da notare che anche i dialoghi sono doppiati in italiano.

Il multiplayer è la parte che mi ha convinto di meno. Le modalità presenti sono due: il classico, immancabile e datato Deathmatch (sia tutti contro tutti che a squadre) e il Capture The Smarties, che altro non è che un Capture The Flag con gli smarties al posto della bandiera. Purtroppo le mappe (semplicemente enormi) si adattano male al tipo di gioco, tanto che spesso impiegherete diversi minuti per portare uno smartie alla vostra base. Insomma, divertente per qualche ora, ma niente di più... Per il resto, Giants è un capolavoro sotto ogni punto di vista. Ora potete anche smettere di leggere e correre al negozio più vicino per acquistarne una copia.

Sergio "Zaku" Pennacchini

"Le dimensioni non contano" è uno degli slogan preferiti di Sturo. "Illuso!" è uno degli slogan preferiti della ragazza di Sturo.



• **Originale e ispirato come pochi altri** • **Le razze sono molto diverse tra loro** • **Umorismo indovinato e divertente**



• **Qualche bug di troppo** • **Alcuni nemici sono un po' troppo facili da battere** • **Multiplayer non all'altezza del single**









9	8	9		**9**

LAN	7
INTERNET	7
UPGRADE	6

CONCLUSIONI

Giants **è un vero capolavoro, che non riesce a prendere il voto massimo solo per il multiplayer, leggermente al di sotto delle aspettative. Per il resto, alla Planet Moon hanno indovinato tutto, dalla caratterizzazione delle razze fino all'umorismo demenziale che pervade tutto il gioco. Assolutamente da provare!**

PRESTAZIONI 3D

Un motore 3D spettacolare, in grado di girare anche sulle macchine più lente, a patto di avere una decente scheda 3D.

Recensioni

Requisiti minimi
- Pentium 200MHz
- 32Mb RAM
- CD-Rom 4x

Requisiti ideali
- Pentium III o Athlon K7
- 128Mb RAM
- 400Mb su Hard Disk

Testato su
- Athlon 900MHz
- 256Mb RAM
- GeForce 2
- Windows ME

Supporto Multiplayer
- TCP/IP diretto, LAN

CON QUALCHE BUG DI TROPPO, FINALMENTE È ARRIVATA LA NUOVA VERSIONE DI *SCUDETTO* A RENDERE PIÙ FELICE IL NOSTRO NATALE...

SCUDETTO 2000/2001

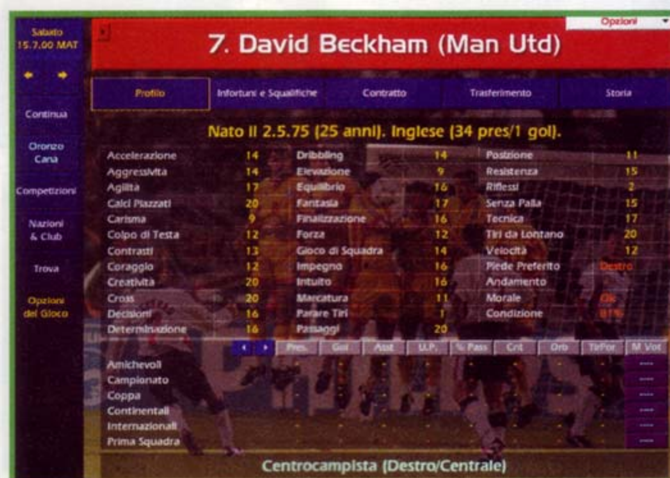
Prodotto: Eidos **Sviluppo:** Sports Interactive **Sito:** http://www.sigames.com/

NOI USEREMO LA BBIZZONA...

Puntuale come al solito, il caro e vecchio Championship Manager, conosciuto col nome di Scudetto qui da noi, fa il suo debutto sugli scaffali dei negozi nel fortunato periodo natalizio. Questa nuova versione 2000/2001 nasce con un'eredità davvero ricca, fatta di successi e di appassionati che passavano intere nottate davanti al monitor alla ricerca di quei fatidici tre punti...

Scudetto è da sempre considerato il miglior manageriale di calcio disponibile sul mercato, e questo nonostante la sempre più agguerrita concorrenza. In ogni caso, il prodotto dei fratelli Collyer ha sempre avuto la meglio, e con pieno merito. Anche per questo nuovo capitolo il discorso non cambia. Se siete alla ricerca di un buon manageriale di calcio, che oltretutto permette anche di giocare in multiplayer, potete anche smettere di leggere queste righe e correre al negozio più vicino per prendere una copia di Scudetto 2001. La Sports Interactive ha lavorato davvero duramente per realizzare un prodotto valido e completo. Oltre 20 campionati disputabili dal giocatore, un database composto da decine di migliaia di calciatori, statistiche complete per arbitri, allenatori, staff, osservatori, una gestione completa delle varie primavere di ogni squadra, la possibilità di allenare anche le nazionali, la riproduzione fedele di ogni competizione calcistica che si disputa sul nostro globo... questi sono solo alcuni dei numeri che Scudetto è in grado di offrire, e vi posso assicurare che sono solo la punta dell'iceberg. Dopo aver caricato il gioco, dovrete scegliere quanti campionati attivare, e se attivarli come selezionati o

Se avete Windows ME e un Athlon qualsiasi, avrete non pochi problemi a far funzionare questo gioco...



• **Ecco le caratteristiche di ogni giocatore. Come vedete, ce n'è abbastanza per ogni piccolo Tosatti che si nasconde tra di voi...**

LA COMUNITÀ

UN'OCCHIATA A UN PAIO DI SITI CHE COSTITUISCONO UN OTTIMO PUNTO DI PARTENZA PER OGNI APPASSIONATO DI *SCUDETTO* (O *CHAMPIONSHIP MANAGER*, CHE DIR SI VOGLIA...) CHE SI RISPETTI. E RICORDATE IL 5-5-5...



CM ITA

http://panoz.cmita.it/

Il sito ufficiale italiano di *Championship Manager*, curato dal mitico Panoz, traduttore di *Scudetto*, per conto della Sports Interactive. Oltre a sezioni complete per ogni capitolo della serie, il sito vanta anche un forum molto frequentato dove potrete trovare aiuto per i vostri problemi e consigli su tattiche e giocatori interessanti da acquistare. Insomma, il meglio del meglio parla italiano...

CHAMPIONSHIP MANAGER

http://www.sigames.com

Questo è il sito ufficiale della Sports Interactive, casa di sviluppo dietro alla serie *Scudetto*. News, una ricca area download e soprattutto un forum strafrequentato sono i suoi punti di forza. Non ha gli approfondimenti e la ricca serie di contenuti che ha CM Ita, ma è comunque molto di più di un semplice sito di rappresentanza...









• **Nella ricerca di un giocatore, potrete come al solito settare alcuni filtri per trovare quello che fa al caso vostro.**



• **Un sogno che si avvera! Finalmente potremo lamentarci degli arbitri!**

Scudetto concorre con Ultima 9 per il gioco più buggato della storia...



Carne Da Macello

Scudetto Stagione 2000/2001 supporta, come il suo predecessore, il gioco via Rete locale. Fin qui nessuna novità... E allora che ne dite di una bella partita via Internet con i vostri amichetti tramite semplice protocollo TCP/IP? La Eidos e la SI ne sconsigliano l'uso, affermando che si tratta di un'opzione inserita all'ultimo momento ma ancora piuttosto incompleta. Noi abbiamo avuto modo di provarla, solo con due giocatori però, e non abbiamo avuto grossi problemi, tranne forse un certo rallentamento nelle prestazioni vista la mole di dati che i computer si devono passare. Comunque si tratta di un'esperienza unica e davvero spettacolare. *Scudetto* è sempre stato il miglior manageriale di calcio disponibile sul mercato, e l'unica cosa che mancava era il multiplayer via Internet. Ora ha pure quello... per farvi una partita sulla Grande Rete non dovete fare altro che cliccare su Gioco In Rete dal menu principale. A questo punto selezionate la voce Connessione Partita in Rete e poi inserite l'IP del computer a cui vi volete collegare. In bocca al lupo!







DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

come background. La differenza è molto semplice. Se li attivate come "selezionati", potrete in un secondo tempo andare ad allenare anche squadre di quel Paese. Facciamo un esempio, se attivate Italia e Inghilterra, dopo aver vinto uno scudetto con la Lazio e aver cambiato il vostro nome in Eriksson, potrete decidere di allenare la nazionale inglese oppure una squadra di club d'oltremanica. Se invece selezionate un campionato come "background", non potrete entrare attivamente ad allenare in quel Paese, ma avrete la possibilità di controllare tutte le statistiche aggiornate settimana per settimana, con classifiche di rendimento per voto medio, gol segnati, ecc.. Ricordate comunque che Scudetto è un titolo che ha bisogno di molta ma molta (ma proprio molta...) memoria, per cui se non avete almeno 128Mb di RAM, vi sconsiglio caldamente di attivare più di quattro o cinque campionati. Tra le altre numerose novità, dobbiamo segnalare la possibilità di contattare la dirigenza per ottenere nuovi fondi, un ampliamento dello stadio e altro ancora. Potrete anche contattare la Lega, chiedendo di spostare una partita o reclamando per il comportamento a vostro avviso non professionale di un arbitro. A proposito degli arbitri, adesso hanno tutti una pagella con il loro voto medio e il loro grado di severità, che potrete sfruttare a vostro vantaggio. Se, per esempio, l'arbitro lascia correre molto il gioco, potrete usare contrasti più duri, mentre se è molto severo, sarà meglio optare per contrasti leggeri. Anche questo è un'indicatore della complessità di Scudetto 2001, probabilmente una delle caratteristiche migliori del titolo della SI. Per quanto riguarda il reparto tattico, siamo davvero ai massimi livelli. Potrete scegliere una delle formazioni presenti o crearne una voi stessi, realizzando schemi per ogni possibile situazione in campo, dalle punizioni ai calci d'angolo fino alle rimesse laterali nella metà campo avversaria. La cosa incredibile è che le decisioni che prendete hanno una forte influenza sull'esito finale di una partita e sul comportamento della vostra squadra, cosa che rende Scudetto 2001 un titolo davvero unico. Altra novità davvero gradita è la possibilità di gestire il rapporto con la stampa e con i tifosi. Di tanto in tanto, dovrete rispondere ad alcune voci di mercato o ad altri articoli apparsi sui quotidiani e, a seconda della risposta che darete, la dirigenza reagirà in maniera differente. Anche con i tifosi è lo stesso discorso. Se per esempio perdete una partita clamorosa, dovrete cercare di spiegare i fatti anche ai tifosi, con gli occhi della dirigenza sempre fissi su di voi. Non dimenticate, infatti, che se il vostro rapporto con i tifosi è particolarmente basso, potreste venire esonerati, anche se la vostra squadra, per assurdo, è prima in classifica. Purtroppo il gioco non è solo pregi, ma anche molti difetti, in questo caso rappresentati da numerosissimi bug. Prima di tutto, se avete un Athlon con Windows ME, dovrete davvero sudare le proverbiali sette camicie per far funzionare Scudetto 2001. Io ho dovuto scaricare due patch differenti e rinunciare al database completo, perché altrimenti il gioco crashava inesorabilmente alla fine del primo anno. Insomma, Scudetto 2001 è costellato di tanti piccoli bug, alcuni risolti, altri no, che alla fine mi hanno convinto ad abbassare il voto finale. Beh, in fondo un gioco che ha 2001 nel suo titolo ed è programmato ancora in MS-Dos (non del tutto, ma l'MS-Dos è rimasto...) ci sembra un po' un controsenso, non trovate? In ogni caso, è la migliore simulazione manageriale di calcio disponibile sul mercato.

Sergio "Zaku" Pennacchini

Incredibile ma vero: Scudetto in Inghilterra è il gioco più venduto per PC.



- Incredibilmente complesso
- Realistico e convincente
- Longevità assicurata



- Sonoro e grafica ai minimi storici
- Molti bug, alcuni davvero gravi
- Lento sui computer con poca RAM









LAN	8
INTERNET	7
UPGRADE	6

5 · 4 · 9 · **7**

PRESTAZIONI 3D Tanti ma tanti bug. Sul sito ufficiale c'è una patch denominata GDI. Scaricatela se avete una GeForce/TNT e il gioco ogni tanto crasherà senza motivo apparente...

CONCLUSIONI

***Scudetto* è senza dubbio il miglior manageriale di calcio disponibile sul mercato, peccato solo che sia un po' troppo buggato per i nostri gusti. In ogni caso, è un titolo assolutamente consigliato se vivete a Gazzetta dello Sport e Domenica Sportiva. Un vero must.**

Recensioni

Requisiti minimi
Pentium II 350
64Mb RAM
Scheda 3D
Modem 56k

Requisiti ideali
Pentium II 500
128 Mb RAM
GeForce 2
ISDN

Testato su
Athlon 900
256 Mb RAM
GeForce 2 32Mb DDR
ISDN 64k

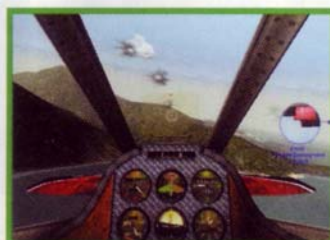
Supporto Multiplayer
Lan, Internet

CRIMSON SKIES

Prodotto: Microsoft **Sviluppo:** Zipper Interactive **Sito:** http://www.microsoft.com/games/crimsonskies

I CIELI NON SONO PIÙ QUELLI DI UNA VOLTA...

Di solito, quando si pensa a un simulatore, vengono subito in mente modelli di volo ultracomplicati e centinaia e centinaia di pagine di manuali pieni di termini incomprensibili. Effettivamente la maggior parte delle volte è proprio così, e probabilmente è per questo motivo che i simulatori di volo sono considerati un genere di nicchia, dedicato solo a una ristretta cerchia di appassionati. Insomma, Flight Simulator 2000 non è esattamente un titolo che si può definire immediato, visto che prima di decollare dovrete passare parecchio tempo davanti al vostro monitor. Al contrario, giochi come Quake 3, richiedono solo pochi minuti per ottenere già i primi risultati, anche se per diventare dei veri campioni dovrete impegnarvi molto duramente. La Zipper Interactive, ormai entrata a far parte della Microsoft, evidentemente deve aver preso come modello proprio Quake 3 quando ha deciso di realizzare Crimson Skies, simulatore di volo "arcade", basato su un gioco da tavola della FASA Interactive, la stessa di Mechwarrior per intenderci. Crimson Skies ha uno stile di gioco molto semplice e immediato, il suo motore fisico permette di fare le evoluzioni più assurde senza preoccuparsi di stalli o cose del genere, e per imparare a sfruttare tutte le funzioni del vostro aereo non avrete bisogno di leggere nessun manuale.



• Per la gioia di grandi e piccini, potrete anche giocare con visuale interna, con tanto di buchi di proiettili sul vetro...

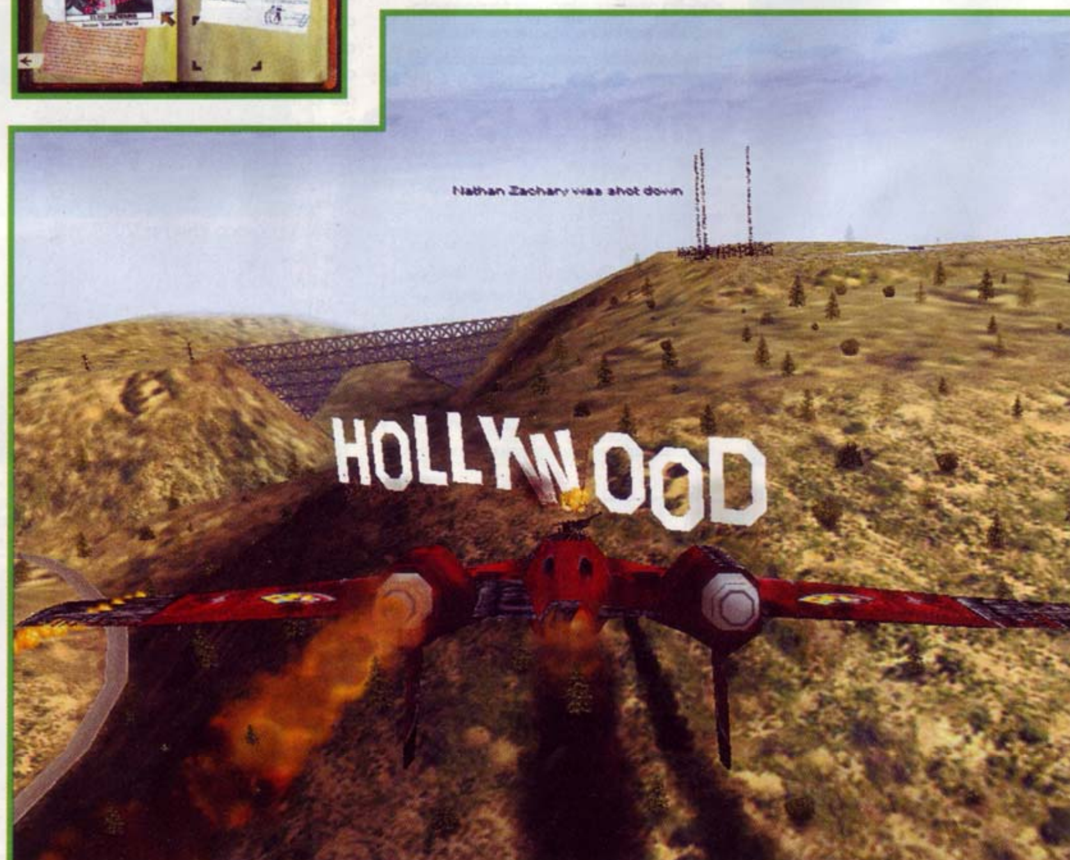


• Scusi, vado bene per il Giubileo dei pensionati?

Siamo nell'America degli Anni '30. Le ferrovie, un tempo principale mezzo di trasporto, sono cadute in una profonda crisi e gli Stati Uniti sono piombati in una sanguinaria guerra civile che li ha divisi in numerose piccole nazioni indipendenti. I dirigibili sono diventati estremamente diffusi, e in breve tempo hanno completamente sostituito il treno per il trasporto delle merci. Così, numerosi gruppi di pirati si sono spostati dalla terra al cielo, e a bordo di potenti areoplani saccheggiano ogni giorno i dirigibili su tutto il territorio americano. Voi siete Nathan Zachary, capo di uno di questi gruppi di pirati chiamato Fortune Hunters. La storia parte con un'escursione all'apparenza semplice in un'isola alla ricerca di un tesoro affondato in un galeone antico. Quando tutto sembra andare per il meglio, le interferenze degli Inglesi e di altri gruppi di pirati complicano sempre di più la trama, che vi porterà a rubare un aereo segreto, ad attaccare una nave di notte facendola schiantare contro uno scoglio dopo aver distrutto il faro di segnalazione, a

LA MICROSOFT SI DÀ ALLA PIRATERIA...





Crimson Skies non è il solito simulatore di volo...







Che ne dite di salvare una dolce fanciulla da un treno a piena velocità?

recupare splendide fanciulle da un treno in corsa e, in più, a una serie di missioni di scorta, ricognizione e altro ancora. Sono questi infatti i compiti che dovrete portare a termine per diventare il più temuto pirata degli Anni '30.
Prima di ogni livello assisterete al solito briefing, che questa volta è davvero ben realizzato e divertente da ascoltare (sempre se conoscete l'inglese...). L'atmosfera è surreale e coinvolgente, con i vostri compagni che scherzano e ridono, mentre voi gli spiegate gli obiettivi. Subito dopo dovrete decidere che aereo pilotare e, se lo riterrete necessario, anche che aereo far pilotare ai vostri compagni.
All'inizio avrete solo due velivoli a disposizione, ma vincendo ogni scontro potrete catturare l'aereo degli avversari, che quindi diventerà disponibile per la missione successiva. In tutto sono presenti circa 30 mezzi differenti, che variano tra loro, oltre che nell'aspetto, anche nelle caratteristiche come velocità, agilità, armatura e capacità di carico armi. Come se non bastasse, potrete crearvi il vostro aereo partendo da zero. Scegliete un telaio (che sarà per forza di uno degli aerei che avete già a disposizione) e modificate ogni minima parte come motore, armi e armatura, influenzando in questo modo le sue caratteristiche. Naturalmente avrete dei limiti, visto che ogni telaio può sopportare un certo carico massimo di peso, cosa che vi costringe a trovare il giusto compromesso tra potenza di fuoco e resistenza ai colpi nemici.
La grafica è davvero spettacolare, con texture davvero splendide e un'atmosfera assolutamente fantastica. Il design degli aerei è una via di mezzo tra gli aerei della Seconda Guerra Mondiale i moderni caccia ultratecnologici, e si tratta di un mix molto riuscito, che si sposa benissimo con lo stile da film d'avventura di Crimson Skies. Anche le strutture poligonali del terreno, come basi, caverne e così via sono molto ben realizzate e, soprattutto, possono essere distrutte. Ogni elemento del terreno può infatti essere raso al suolo. Non mancano anche hangar o cunicoli che potrete attraversare con il vostro aereo tipo Millennium Falcon nella Morte Nera. Il sonoro non è da meno, con musiche molto evocative e un set di doppiatori di prim'ordine.
Peccato solo che le voci siano in inglese, anche se ci rendiamo conto che probabilmente in italiano i dialoghi non avrebbero avuto lo stesso effetto. Concludono il tutto un buon supporto per il multiplayer, che si traduce in una semplice interfaccia di collegamento e The Zone della Microsoft, che consente di joinare partite già in corso o di crearne voi stessi. Le modalità sono le solite, con deathmatch tutti contro tutti o a squadre e poco altro. Insomma, Crimson Skies è davvero un titolo splendido, semplice da giocare ma estremamente divertente, adatto sia agli appassionati dei simulatori di volo che a quelli che non sanno cosa sia un'elica o un flap. L'unico appunto che mi sento di fare è sulla scarsa longevità, visto che una volta che l'avrete finito difficilmente lo lascerete sul vostro già troppo pieno Hard Disk. Il multiplayer purtroppo non migliora le cose, visto che alla fine è un po' troppo semplicistico per i nostri gusti.
Comunque un titolo da provare assolutamente.

Sergio "Zaku" Pennacchini









Altre stime indicano che per ogni copia di Windows 98/ME ce ne sono venti copiate.



- Divertente e immediato • Grafica e sonoro splendidi • Molto originale

- Alla lunga ripetitivo • Multiplayer non proprio entusiasmante • Un po' troppo facile






9	9
8	

LAN	8
INTERNET	7
UPGRADE	6

8

CONCLUSIONI

PRESTAZIONI 3D Per giocare a *Crimson Skies* è altamente consigliata almeno una TNT2 su processore piuttosto veloce (dai 500Mhz in su) e un po' di RAM (minimo 64, meglio 128).

***Crimson Skies* è davvero un titolo speciale, unico nel suo genere. La splendida ambientazione da film d'azione e la giocabilità semplice e immediata rendono il lavoro della Zipper un'altro successo da inserire nella bacheca della Microsoft.**

Recensioni

Requisiti minimi
Pentium 2 300
64Mb RAM
Modem 56k
Requisiti ideali
Pentium 2 400
128Mb RAM
Modem ISDN
Testato su
Pentium 2 350
128Mb RAM
GeForce
Modem ISDN
Supporto Multiplayer
Internet Lan

CIVILIZATION SENZA SID MEIER È PUR SEMPRE CIVILIZATION...

CIVILIZATION: CALL TO POWER 2



Prodotto: Activision **Sviluppo:** Activision **Sito:** http://www.activision.com/games/ctp2/

VENI, VIDI, VICI

Cosa provava il grande imperatore romano Giulio Cesare nell'avere trà le sue mani tanto potere? Una domanda dal gusto particolare e ricca di significato alla quale abbiamo potuto soltanto avere un assaggio di risposta col primo Civilization. Oggi, dopo aver gustato varie versioni dell'originale, arrivando al favoloso Call to Power, si è potuto vedere come questa serie si sia evoluta andando a inglobare una quantità enorme di elementi per la gioia di tutti i maniaci delle statistiche gestionali. Nonostante il primo Call to Power fosse comunque un capolavoro, alcune imperfezioni tendevano a renderlo meno flessibile di quanto i programmatori avessero voluto. La soluzione a tutte queste piccole grandi cose, ci è stata data oggi con Call to Power 2 che, come abbiamo detto, tende a essere una specie di massiccio aggiornamento più che un titolo totalmente nuovo (anche se le novità di certo non mancano). Per coloro che non hanno mai messo le mani su nessuno dei passati Civilization e tantomeno sul primo Call to Power, sappiate che vi trovate davanti uno dei più completi e complessi simulatori di impero turn based. L'impatto iniziale sarà abbastanza duro. Infatti, l'interfaccia metterà a disposizione dell'utente tutte le principali funzioni a portata di clic, ma essendo queste molto numerose, certe volte ci si potrà perdere nel cercare quella desiderata. Passiamo ora al gioco





Preparatevi a lunghe nottate insonni con *Call to Power 2*!



• Ogni unità e ogni costruzione hanno una voce dedicata nell'enciclopedia.



• Per non perdere la testa, l'unit manager vi consentirà di tenere sotto controllo tutte le vostre unità ovunque esse siano.

L'utilizzo della gestione automatica delle singole città vi risparmierà molta fatica.



vero e proprio. Si parte dalle antiche origini della civiltà e, se riuscirete a essere un bravo sovrano, potrete vedere il vostro popolo crescere e prosperare sempre di più, attraversando gradualmente tutte le fasi dello sviluppo tecnico-intellettuale con le relative conseguenze in termini di costruzioni e unità a disposizione. Tralasciando le varie sfumature, possiamo riconoscere in Call to Power 2 quattro ere fondamentali, la prima approssimativamente vicina al periodo in cui la cultura egiziana era nel suo culmine; poi si passa all'era medievale per arrivare gradatamente all'era moderna, dove troveremo addirittura una campagna che ricostruisce gli eventi del secondo conflitto mondiale, e infine all'era futuristica, che rispetto al predecessore ha subito una importante variazione. Nel precedente Call to Power, nell'ultima era disponibile, si vedeva l'umanità alle prese con la conquista dello spazio. Questo però comportava un vantaggio decisamente troppo elevato, dato che chiunque riuscisse a colonizzare per primo lo spazio diventava vincitore assoluto, senza possibilità di alcun recupero per gli altri giocatori (cosa decisamente fastidiosa nel multi visto il tipo di gioco). Per superare questo ostacolo, in CTP2 è stato deciso di eliminare la corsa allo spazio per una più equilibrata colonizzazione degli oceani del nostro pianeta. Altra miglioria introdotta è nel sistema diplomatico. Ora l'azione diplomatica assume un ruolo decisamente più importante, e a dimostrarlo c'è la grande elasticità con la quale poter proporre patti o fare richieste alle civiltà nostre vicine (questo sistema è valido sia per il single player che per il multi). La gestione microeconomica è stata fortunatamente alleggerita, per permettere ai giocatori di concentrarsi maggiormente su problemi di ben più vasta scala. Il multiplayer è perfetto, senza nessun rallentamento, poiché il sistema di gioco usato è quello a turni. Potrete scegliere se giocare uno degli scenari pre-programmati (come la situazione di stallo nucleare) oppure generare un nuovo terreno e dare inizio da zero alle nostre civiltà assieme ad altri giocatori che potrete incontrare sui server dedicati o ad altri amici. L'unica richiesta del gioco è di avere sufficiente tempo da dedicargli visto che, una volta iniziato, sarà davvero difficile smettere.

Vincenzo "Mahdi" Marino

Distruggere un avversario vuol dire guadagnarsi il timore e il rispetto delle altre civiltà...



• Dall'empire manager avrete la possibilità di settare addirittura le ore di lavoro giornaliere.



• Col tasto destro si attiva un pratico menu per gestire le unità nella stessa casella.



• Appena possibile dedicatevi anche all'esplorazione dei mari.

Ricordate, se la gatta ci lascia lo zampino, al largo ci sta il lardo... ehm...

• Longevità virtualmente infinita • Possibilità di intervenire in ogni aspetto del vostro impero • Multiplayer coinvolgente

• Molto difficile, all'inizio • Le unità sono poco riconoscibili sulla mappa • La grafica poteva essere mooolto meglio...



LAN	8
INTERNET	9
UPGRADE	8

7 6 8 — 8

CONCLUSIONI

Uno di quei pezzi di storia che si fa sentire a gran voce tra la massa tornando in vita con una veste moderna e piacevole. Giocabilità elevatissima (una volta presa la mano con l'interfaccia), una sensazione di potere assoluta nel vedere crescere ed espandersi il proprio impero e una giocabilità coinvolgente come poche...

PRESTAZIONI 3D La fluidità dell'azione rimane sempre buona, ma qualche volta c'è troppo poco contrasto tra le unità e il terreno, al punto che risulta difficile individuarle nonostante l'aiuto fornito dalla mappa globale.

Recensioni

Requisiti minimi
Pentium 233 MHz
32Mb RAM
Scheda 3D 8Mb
400Mb di spazio su disco

Requisiti ideali
Pentium II 600 o simili
64Mb RAM
TNT2 o equivalente

Testato su
Celeron 300 @ 450
256Mb RAM
Guillemot Xentor TNT2

Supporto Multiplayer
TCP/IP diretto, LAN, Internet

GUNMAN CHRONICLES

Prodotto: Sierra Studios **Sviluppo:** Rewolf **Sito:** http://www.gunmanchronicles.com/

WELCOME TO THE WILD WILD SPACE...

TORNA NEL SALOON, MUTANTE. TRA POCO QUI FARÀ TROPPO CALDO PER TE...

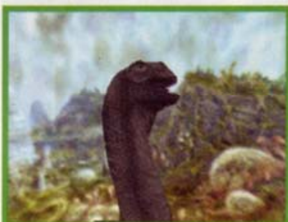
Immaginate il Vecchio West... della Galassia. Città semi-deserte spazzate dal pulviscolo delle meteore... Mutanti impazziti che assaltano carovane. Là, dove la violenza è l'unica qualità che conta, la Legge sono loro, i Gunmen, ovvero i pistoleri dello spazio... Uhm... In effetti, l'impatto con l'ambientazione di questa total conversion di Half-Life non è dei migliori... Voglio dire, cowboy spaziali che lottano a colpi di gauss gun contro dinosauri mutanti... Sembra la fantasia del mio cuginetto di sei anni riadattata alle meraviglie dell'OpenGL. Le differenze non sono poi molte: l'introduzione vi racconta la sfigata storia del Generale Custer dell'anno 3000 che viene ingurgitato da un brontosauro mutato. Come verrete ben presto a scoprire, quando si tratta di dinosauri, ingurgitato non vuol dire digerito: infatti, cinque anni dopo il triste evento, tornando sul pianeta del fattaccio ve lo ritroverete davanti giustamente seccato dall'esperienza provata, e dovrete quindi affrontare lui e i suoi amichetti giurassici in un'avventura che vi porterà a spasso nello spazio. Come ho detto, Gunman Chronicles è una total conversion di Half-Life: costruito sul motore della Valve, con la solita, familiare interfaccia. Bisogna dire che gli sviluppatori Rewolf hanno fatto miracoli per portare l'ormai vetusto engine del capolavoro del '98... Sin dai primi livelli potrete godervi edifici, creature e armi davvero mai visti prima... in Half-Life! Eh sì, dopotutto gli anni passano per tutti. Gunman soffre parecchio per l'anzianità del reparto grafico: i modelli sono molto belli ma, ad esempio, tutti gli umani sono uguali fra loro, i fondali hanno le solite bitmap con pixel di dieci metri quadrati che potete ammirare in CS, le altre texture dei livelli sono quelle che sono. La cosa che si nota maggiormente nella grafica di questo titolo, in effetti, è proprio il contrasto fra le capacità dei programmatori e le effettive possibilità della "piattaforma". Il brontosaurone del primo livello, ad esempio, è davvero spettacolare, enorme e ben definito, ma basta fare pochi metri per doversi sorbire le texture degli arredi vari, computer in questo caso: davvero obsolete. I "misteri" del rapporto Gunman/Half-Life continuano nel gameplay. Sin dall'inizio la Rewolf lascia poco spazio ai dubbi sull'originalità, grazie all'introduzione che si svol-



Barista, un whiskey doppio per me e l'amico Velociraptor, presto!



• Esempio di clonazione applicata, o scarsità di modelli?



• Tranquillo, Zaku! La consegno domani, la recensione!



• Guarda che ti sei messo il tutù dalla parte sbagliata...

LA COMUNITÀ

ECCO UN PAIO DI SITI INTERESSANTI CHE SIAMO RIUSCITI A TROVARE GIROVAGANDO PER LA GARNDE RETE...

TELEFRAGGED

http://www.telefragged.com/

Nonostante il nome abbastanza... ehm... brutto, questa è una delle cattedrali del multiplayer. Tutto su tutti i giochi e, a quanto pare, host ufficiale del sito della Rewolf durante lo sviluppo di questa total conversion. Tenetelo d'occhio per essere sempre aggiornati...



PIERCED PORN STARS: LEANNA HEART

http://www.bmeworld.com/gunman/bios/leahea.html

Se cercate "gunman" in Yahoo!, salterà fuori fra le altre cose il sito di questa professionista dei film hard, che si è guadagnata una homepage per il fatto di avere un piercing sulla lingua. Il sito, infatti, presenta tutte le pornostar con piercing conosciute... Curioso. Perché è saltata fuori solo lei? Destino...



Confermato: Zaku riesce a togliersi il reggiseno senza slacciarlo.

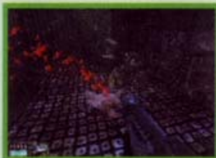


CARNE DA MACELLO

SICCOME BENE O MALE SI TRATTA DI *HALF-LIFE*, NON CI SEMBRAVA IL CASO DI INSISTERE SU COME GIOCARE ONLINE... IL NOME DEL BOX RIMANE PERÒ LO STESSO, PER INTRODURCI ALL'ARGOMENTO: GUNMEDICAL CHRONICLES... IL VOSTRO DR. STURO, INFATTI, VI ILLUSTRERÀ COSA C'È DA IMPARARE DA QUESTO GIOCO PER SALVARE PIÙ VITE UMANE POSSIBILE...



Qui sopra trovate un tipico caso di Explosio Acuta Gravis. La prognosi è di solito infausta, e la terapia poca o nulla. La prossima, prego...



Ecco invece una patologia tipica degli impianti spaziali: l'emorragia aortica improvvisa indotta da RCCSC (robot controllato da computer super cazzuto). Di solito è necessario rimuovere a revolverate il robot e tamponare bene la ferita per ottenere la guarigione completa...



Oh, perfetto. Ecco a voi come eseguire un'appendicectomia d'urgenza. Come potete vedere dall'appendice stessa che ormai gode di vita propria e se ne va a zonzo, lo stato della malattia è avanzato. Incidere il quadrante addominale inferiore destro e asportare la parte infetta. Attenzione alle emorragie...



Un po' di anatomia non fa mai male. Apprezzate lo sviluppatissimo sternocleidomastoideo. Si tratta di un esemplare sottoposto a trattamento d'urto contro RFA (rabbia fulminante acuta). Dopo il trattamento, il paziente è tornato docile e collaborante.

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

John Wayne, Jurassic Park, Half-Life e System Shock... Chi più ne ha...

ge su un bel carrellone che si muove lemme lemme attraverso la base dei pistoleros. Andando avanti nel gioco, la sensazione di déjà-vu diventa sempre più forte. Innanzitutto per via della trama, che dopo lo spunto originale riprende la falsariga dell'invasione di esseri di un'altra dimension... pardon, geneticamente mutati, neanche troppo diversi fisicamente da quelli di un certo titolo Valve. Certo, stavolta invece della malvagia organizzazione governativa, i nemici secondari sono prima un computerone impazzito (System Shock, anyone?), poi il suddetto, indigesto Generale Custer, ma la sostanza non cambia molto. Se da una parte i primissimi livelli sono una specie di mix fra un normale FPS e Tomb Raider, con semplici enigmi da risolvere per poter procedere, la gran parte dei successivi ricorda davvero troppo Half-Life. Quante volte, nei panni del Sig. Gordon Freeman, vi siete trovati davanti pavimenti che crollavano, computer che esplodevano, poveracci che saltavano in aria, aprendo passaggi prima inesistenti? Si può dire che la Valve abbia inventato quel genere di gameplay... Ebbene, possiamo assicurarvi che tre anni dopo, l'effetto non è più lo stesso... O meglio, l'uso smodato che alla Rewolf hanno fatto di questo "sistema" dopo un po' lo rende noioso, o anche frustrante. Se, ad esempio, non inquadrate subito quale parte dell'ennesimo muro è esplosa, perderete molto tempo a cercare la crepa in cui infilarvi... Tutto ciò, ve lo assicuro, non ha la stessa classe del gameplay dell'originale... Altro esempio è dato dagli svariati momenti in cui vi ritroverete all'aperto con un velivolo di varia natura (o un dinosauro, o uno Xenome) che cerca di farvi fritti mentre cercate un pertugio dove rifugiarvi. Già visto, già fatto... Discorso diverso per le armi: potrete configurare ognuna di esse, scegliendo la frequenza di fuoco, la potenza, ma anche modificando parecchie variabili, ad esempio nel caso del lanciamissili. Li potrete lanciare con ricerca automatica, guidati dal puntatore laser o dritti per dritti a coppie; potrete farli esplodere a contatto, a tempo o in prossimità, e così via... Un'aggiunta piacevole, non tanto per il single-player quanto per il multi, che altrimenti non avrebbe avuto davvero nulla di diverso da Half-Life.







Marco "Sturo" Baciarello

Confermato: Sturo non ha mai tolto un reggiseno in vita sua... (servono testimoni? NdS)



• Sviluppo pregevole • Belle le armi • Si possono guidare veicoli!

• Limitato dall'engine di *HL* • Originalità minima • C'è solo un carrarmato, ed è pure invulnerabile...



LAN	6
INTERNET	5
UPGRADE	7

7 8 6 — 6



PRESTAZIONI 3D Il motore di *Half-Life*, portato ai limite: leggermente più "pesante" del titolo Valve...

CONCLUSIONI

Un mod realizzato davvero in maniera superba, ma pur sempre un mod (o TC che dir si voglia). Francamente non mi sento di consigliare a nessuno un titolo a prezzo pieno così simile all'originale su cui si basa. Limitato da *Half-Life* nella grafica, ma anche da una mancanza di idee per quanto riguarda il gameplay.

Recensioni

No One Lives Forever



Requisiti minimi
Pentium II 300MHz
64Mb RAM
Scheda 3D 8Mb
400Mb di spazio su disco

Requisiti ideali
Pentium II 700 o simile
128Mb RAM
TNT2 o equivalente

Testato su
Celeron 300 @ 450
256Mb RAM
Guillemot Xentor TNT2

Supporto Multiplayer
TCP/IP diretto, Lan, Internet

Prodotto: Electronic Arts **Sviluppo:** Monolith **Sito:** http://www.the-operative.com/

ALZA LE MANI E METTI GIÙ QUEL ROSSETTO!

James Bond incontra Austin Powers (e cambia sesso)...

Volendo infarcire la mia recensione con la giusta dose di retorica, dovrei dire che gli FPS classici di quest'anno (e di quello passato, se è per questo) non hanno certo brillato in originalità e innovazione. Sarebbe giusto anche inserire una bella riga di ringraziamento alla Monolith per aver interrotto questa tendenza al ribasso nell'inventiva degli sparatutto con questo suo NOLF... Ma non voglio assolutamente farlo... Leggetevi l'abbondante preview del numero precedente, perché stavolta voglio semplicemente invitarvi a provare del lieto sollazzo con un gioco davvero bello.



No One Lives Forever è un gioco pensato sin nei minimi dettagli, che vi scaraventa negli Anni '60 in stile cinematografico colorato ed esagerato, a metà strada tra i film di 007 e Austin Powers. Nei panni di Cate Archer, una "bravisssssima" agente del servizio segreto di Sua Maestà britannica, affronterete circa sessanta livelli, per quindici missioni, strisciando, sparando e ritoccandovi il trucco. Lo humour più che la trama, per l'appunto, sembra essere il filo conduttore di questo titolo. Sullo sfondo, la tipica storia dell'organizzazione che vuole dominare il mondo e divenire azionista di maggioranza della Esso, sfruttando le solite bombe organiche (ovvero, disgraziati uomini e/o caproni che vengono fatti esplodere a comando) per spargere il terrore (e le loro frattaglie). Ma la parte interessante, e che vi farà calare facilmente nell'ambientazione di NOLF, è rappresentata però dai dialoghi che vi troverete ad avere con i personaggi incontrati lungo la strada per la vittoria, o che vi capiterà di origliare mentre sgattaiolate per i corridoi. Ascolterete i brutaloni della H.A.R.M. (questa la sigla dei cattivi) mentre parlano di sociologia criminologica o si lamentano di tutti quei maledetti scatoloni in giro, ma riceverete anche indizi sul percorso migliore per attraversare un'area senza essere visti. Il gioco, infatti, premia maggiormente lo "stealth" della semplice pioggia di piombo infuocato, anche se è sempre possibile superare un livello a suon di sganassoni. Sia che sce-









gliate la via prudente che quella della violenza, dovrete comunque confrontarvi con l'eccellente Intelligenza Artificiale che il Lithtech, il motore grafico di NOLF, può vantare... I nemici non sono mai stati così reali... Francamente non saprei dire se il comportamento degli sgherri è

Questo è il miglior sparatutto dell'anno, almeno in single player...

"E non rompete con queste frasi, sto giocando..."



• Muori, maledetto macaco.



• Prima di sparare, verificare che la testa sia connessa.



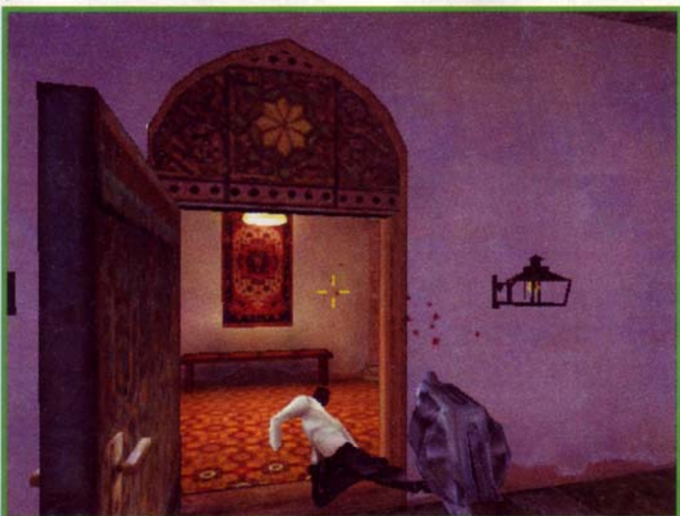
• In quei giorni sono intrattabile...

frutto di scripting (ovvero prefissato) o è veramente deciso in tempo reale dall'engine, ma vi assicuro che se entrate in una stanza da due porte diverse, o usate armi diverse, il comportamento dei nemici sarà diverso, ma ugualmente credibile. Gli H.A.R.M., ad esempio, sanno rovesciare i tavoli per coprirsi dalla pioggia di pallottole, per poi far spuntare una manina armata di 44 Magnum e sparare alla cieca... Se poi vi aspettate che vi corrano addosso come dei forsennati pronti per essere sforacchiati, vi sbagliate di grosso... I carissimi gorilloni ci tengono alla pellaccia, e la vendono molto cara... Unico difetto di un'IA altrimenti perfetta è l'udito: i terroristi ci sentono davvero troppo per essere completamente realistici, e questo può creare problemi, persino quando sparate con armi silenziate...

Peccato che per il multi non si possa fare lo stesso discorso...

Dal punto di vista della grafica pura, NOLF è senz'altro bello, anche se l'estetica del Lithtech 2.5 non raggiunge certo le vette di un Q3 o UT... Il tutto è però ampiamente compensato dalla ricchezza del design e dalla varietà delle location... Dallo spazio al Marocco, passando per le Alpi e i tropici, ce n'è per tutti i gusti. Sparatorie feroci sì, ma anche livelli assolutamente originali, come quello in cui sarete in caduta libera da un aereo e dovrete farvi largo d'autorità per raggiungere il tizio col paracadute e... uhm... prenderlo in prestito. Assolutamente geniale. I modelli dei cattivi, poi, anche se non incredibilmente diversificati, hanno delle animazioni perfette, per cui li vedrete cadere dai balconi, rotolare giù dalle scale, cadere a terra come neve al sole (ayeah?...). E fin qui, i pregi. I difetti, devo dire, non pregiudicano affatto la qualità delle avventure della signorina Archer, ma purtroppo negano a NOLF il titolo di capolavoro assoluto. Innanzitutto, l'intero gioco non è dei più lunghi, e si attesta all'incirca sulle 25/30 ore di gioco, anche se siamo sicurissimi che lo rigiocherete almeno un paio di volte vista la quantità di diverse opzioni che potrete provare per superare i livelli. L'unica vera mancanza del titolo Monolith è il multiplayer... Non che non sia ben fatto, con la possibilità di giocare in DM o in una specie di CTF a squadre... Il problema è che in multi si perdono gli elementi più importanti di NOLF, ovvero il design dei livelli e la generale, "esagerata" atmosfera da film, senza che ci siano features particolarmente innovative o attraenti che lo rendano diverso da altri.

Marco "Sturo" Baciarello







"No, fermo Zaku, metti giù quel badile insanguinato... NOOO!"



• Grande design • Armi e gadgets très chic • La protagonista è una gnocca da 10/10

• Grafica non dell'altro mondo • Multiplayer poco innovativo • Non c'è Mizzy Martin, nella confezione...











LAN	7
INTERNET	7
UPGRADE	6

8 9 9

8

CONCLUSIONI

Probabilmente il miglior FPS dell'anno, *NOLF* stacca tutti per classe e stile. Divertente, vario, equilibrato. Andate a colpo sicuro... Peccato solo per il multiplayer non all'altezza del single.

PRESTAZIONI 3D

Ottime, anche se l'engine non sembra potentissimo.

Recensioni

RUNE



Requisiti minimi
- Pentium II 266
- 64Mb RAM
- Scheda 3D

Requisiti ideali
- Pentium II 400
- 128Mb RAM
- Scheda 3D pesante
- ISDN

Testato su
- Athlon 900
- 256Mb RAM
- GeForce 2
- ISDN 64k

Supporto Multiplayer
- Internet, Lan

Prodotto: God Games **Sviluppo:** Human Head **Sito:** http://rune.godgames.com/

"L'ASCIA" O RADDOPPIA...

Vi ricordate i bei spensierati tempi dell'Amiga? Il mitico computer della Commodore ha lasciato un segno indelebile in molti di noi, forse ancora di più di quello che ha fatto il Commodore64. Beh, tra le centinaia di splendidi titoli usciti per l'Amiga, uno mi è rimasto particolarmente nel cuore. Sto parlando di Heimdall, il gioco che ha consegnato la Core Design (creatrice di Tomb Raider e Lara Croft) all'Olimpo dei videogiochi. Si trattava di un'avventura ambientata nel mondo dei Vichinghi, dove tra enigmi e combattimenti vari, si entrava in contatto con la mitologia nordica fatta di leggende come Odino, Loki, lo stesso Heimdall e il temuto Ragnarok. Stranamente, questa splendida e affascinante ambientazione è stata sempre sottovalutata dagli sviluppatori di videogiochi, che a quanto pare sembrano preferire storie ben più banali come conflitti post-apocalittici e altre schifezze del genere. Ma qualcuno alla Human Head si deve essere ricordato di quel fantastico titolo che era Heimdall, e ha deciso di realizzare un gioco partendo proprio dalla stessa base, i Vichinghi. Così, dopo aver fatto un po' di spesa ed essersi assicurati i diritti per l'utilizzo dell'engine di Unreal Tournament, i nostri prodi eroi hanno dato vita a Rune, un action adventure con visuale in terza persona tanto di supporto per il multiplayer.



La storia alla base di Rune è davvero stupenda. Nel regno di Asgard, dove gli dei vivono e convivono tra di loro, Loki, il dio dell'inganno, cerca di attuare i suoi piani criminali e, uno a uno, elimina le più importanti divinità con sotterfugi e tradimenti. Odino, insieme a Thor, decide di porre fine allo stato di terrore di Loki e così, dopo una cruenta battaglia, lo rinchiude nelle profondità della Terra, sottoponendolo a una tortura terribile. Il corpo di Loki viene infatti stritolato da un enorme rettile dotato di un potente veleno. Questo veleno cade, goccia a goccia, sul corpo immobilizzato di Loki. Ma nonostante le urla per le atroci sofferenze, Loki non morirà grazie alle sue capacità curative che lo rendono praticamente immortale. Purtroppo per lui, anche il veleno del serpente è infinito, per cui il malvagio Loki rimarrà per sempre immobile, stritolato dall'enorme rettile e lacerato dal veleno. Solo quando

I ragazzi della Human Head hanno fatto davvero un ottimo lavoro...

"LARA, VUOI ASSAGGIARE LA MIA MAZZA FERRATA?"

Tattantarntan-tattatarnatatntan-trannrnatnnrntantra-natnrntn (Cavalcata Delle Valchirie, Wagner).







• Mii, quanto sono cazzuto...

CARNE DA MACELLO



VOLETE USARE LA SACRA SPADA DI ODINO ANCHE VIA INTERNET? NIENTE DI PIÙ SEMPLICE. *RUNE*, BASANDOSI SUL MOTORE DI UT, OFFRE UNA COMODA INTERFACCIA CHE PERMETTE DI CONTROLLARE LO STATO DEI VARI SERVER E DI JOINARLI DIRETTAMENTE DAL GIOCO. PER FARLO DOVRETE SEMPLICEMENTE CLICCARE SU MULTIPLAYER, QUINDI SU JOIN. COMPARIRÀ UNA LISTA DI SERVER, SCEGLIETE QUELLO CHE PREFERITE E CLICCATECI SOPRA DUE VOLTE. BEN PRESTO VI RITROVERETE IN MEZZO A UN'ARENA PIENA DI GUERRIERI ASSETATI DI SANGUE. NATURALMENTE, POTRETE USARE ANCHE PROGRAMMI COME GAMESPY PER CONTROLLARE I SERVER MULTIPLAYER DI RUNE, CON IL SOLITO PROCEDIMENTO. INFINE, SE PREFERITE, POTRETE HOSTARE VOI STESSI UNA PARTITA, SCEGLIENDO MAPPA, ARMI, ECC.. PECCATO CHE LE MODALITÀ PRESENTI SIANO SOLO DUE, DEATHMATCH E DEATHMATCH A SQUADRE...





DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

I... peccato che il multiplayer sia realizzato piuttosto maluccio, con solo due modalità disponibili.



verrà il Ragnarok, il giorno in cui gli dei e le bestie combatteranno e il mondo cambierà per sempre, Loki sarà liberato e potrà scegliere se stare dalla parte di Odino o dalla parte delle forze del male. Voi siete Ragnar, un giovane appena nominato guerriero nel suo luogo, un villaggio completamente dedicato al culto di Odino. Naturalmente, la vostra simpatica città viene attaccata da Conrack, un malvagio Vichingo che ha deciso di seguire il culto di Loki nel tentativo di riuscire a liberarlo dalla prigionia di Odino per poter combattere al suo fianco. Voi sarete gli unici superstiti del primo scontro contro Conrack, e dovrete fermare questo rompiscatole per poter tornare a bere birra nella vostra tenera casupola (anche se il finale di Rune vi riserba un ben più onorevole destino).



• Quello che vedete nella foto è Sturo. Caruccio, eh?

Rune è un action adventure classico. Con il mouse potrete gestire tranquillamente il movimento della telecamera, muovendovi invece con la tastiera, esattamente come succede in Heavy Metal FAKK 2. Inutile dire che il sistema di controllo è davvero comodo e non richiede molto tempo per essere padroneggiato al meglio. Con il tasto sinistro potrete usare l'arma che avete in mano, mentre con il destro potrete parare se avrete uno scudo (attenzione perché ogni scudo è in grado di assorbire un certo quantitativo di danno, poi si sgretola diventando inutile). Il motore di Unreal Tournament fa il suo lavoro davvero alla grande, tanto che la qualità generale di Rune è addirittura superiore a quella del titolo Epic. I livelli sono enormi, con strutture complesse e texture ad altissima definizione. Ma quello che ci ha stupito di più è il personaggio principale, animato praticamente alla perfezione. A seconda della vostra posizione e dei movimenti che effettuerete, potrete condurre differenti attacchi ai quali naturalmente corrispondono differenti animazioni. Stessa cosa dicasi per i nemici, anche loro animati molto bene e dotati di un'Intelligenza Artificiale molto curata (possono seguirvi aprendo porte o salendo scale per esempio, e difficilmente vi attaccheranno da soli). Per portare morte e distruzione avrete a vostra disposizione un vasto arsenale fatto di spade a una o due mani, asce da battaglia, martelli da guerra e moltissime armi magiche. Potrete usare anche delle rune speciali (che a volte vi regalerà Odino nelle sue apparizioni) che vi permetteranno di aumentare il valore di attacco e di difesa di alcune armi. Per finire, da bravi Vichinghi, uccidendo un elevato numero di avversari andrete in berserk, diventando delle vere macchine da guerra per alcuni secondi. Il singleplayer è composto da oltre 30 livelli e, anche se alla fine è un po' corto,



• Il martellone è piuttosto utile per massacrare gli avversari con un colpo solo...



• Ah, non c'è niente di meglio di un bel tramonto vichingo prima di andare in guerra.

è sicuramente la parte meglio riuscita del gioco, avvincente e difficile al punto giusto. Purtroppo non si può dire la stessa cosa del multiplayer. Io ho avuto modo di provarlo con ISDN a 128k e con tanto di patch nella versione 1.01, ma il lag era sempre dietro l'angolo. Inoltre, la presenza di due sole modalità, il deathmatch e il deathmatch a squadre, rovina irrimediabilmente la longevità di Rune su Internet. Fortunatamente è stato già rilasciato un interessante mappack, ma quello che mi auguro è che presto i programmatori distribuiscano il codice per permettere la realizzazione di mod e cose del genere.

Sergio "Zaku" Pennacchini



• Grafica estremamente dettagliata • Atmosfera coinvolgente • Divertente e appassionante

- • Multiplayer molto lento • Poche modalità per il multiplayer • La longevità lascia a desiderare






9	7	7	
			LAN 7
			INTERNET 6
			UPGRADE 7

7

CONCLUSIONI

Rune è davvero un buon gioco, peccato solo che la sezione multiplayer sia stata realizzata un po' troppo frettolosamente. Comunque rimane uno dei migliori action adventure disponibili sul mercato.

PRESTAZIONI 3D

Rune usa il motore di *UT*, per cui avrete assolutamente bisogno di una buona scheda 3D. Uomo avvisato...

Il grande sogno di Zaku è sempre stato quello di cavalcarsi una valchiria...

Recensioni

GUNLOK



Requisiti minimi
Pentium II 300
64Mb RAM
Scheda 3D
Requisiti ideali
Pentium II 400
128Mb RAM
GeForce
Testato su
Pentium II 350
128Mb RAM
GeForce
Supporto Multiplayer
Internet, Lan

Prodotto: Virgin Entertainment **Sviluppo:** Rebellion **Sito:** http://www.gunlok.com/

LA RAZZA UMANA STERMINATA DA PC IMPAZZITI A CAUSA DI UN BUG DI WINDOWS 2101...

L'ABBIAMO SEMPRE DETTO CHE BILL GATES ERA IL DIAVOLO...

Dopo averci regalato bellissime emozioni con titoli quali Alien Versus Predator e la saga di Rainbow Six, i Rebellion sbarcano anche nel settore dei Real Time Strategic con questo Gunlok, che sembra avere buone carte da giocarsi sul mercato.
La storia richiama tremendamente quella di Terminator. Infatti, arrivati alla fine del ventunesimo secolo, la razza umana viene quasi totalmente sterminata dalle macchine da essa stessa costruite che per qualche strano motivo prendano coscienza di esistere e vogliono scacciare i loro creatori. La guerra si disputa in diverse fasi. All'inizio la resistenza umana è abbastanza forte da dare del filo da torcere alle macchinine assassine ma poi, dopo alcune significative vittorie, le macchine decidono di lanciare dalle piattaforme orbitali numerose bombe a neutroni che spazzano via la vita organica dal pianeta.
Le macchine, ottenuta la loro vittoria, si organizzano in potenti corporazioni creando quindi una nuova società totalmente meccanizzata ma, all'ombra di tutto questo, i pochi esseri umani sopravvissuti all'Olocausto non si aggregano in caste dedite alle arti sessuali (beh, almeno noi di NG avremmo fatto così...), ma danno fondo alle ultime conoscenze per poter sfruttare una nuova forma d'energia. Questa

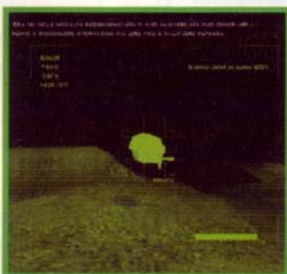
Concentratevi sui vostri obiettivi e coordinate le forze per poterli portare a termine. L'unione fa la forza solo se saprete sfruttare le caratteristiche dei vostri combattenti.







• I sensori ottici e acustici dei robot nemici vengono rappresentati da quei fasci verdi.



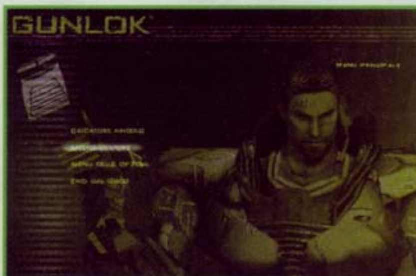
• Attaccare alle spalle non è propriamente leale, ma in guerra tutto è permesso.



Per nostra fortuna Gunlok supporta direttamente il dedicated server.

CARNE DA MACELLO

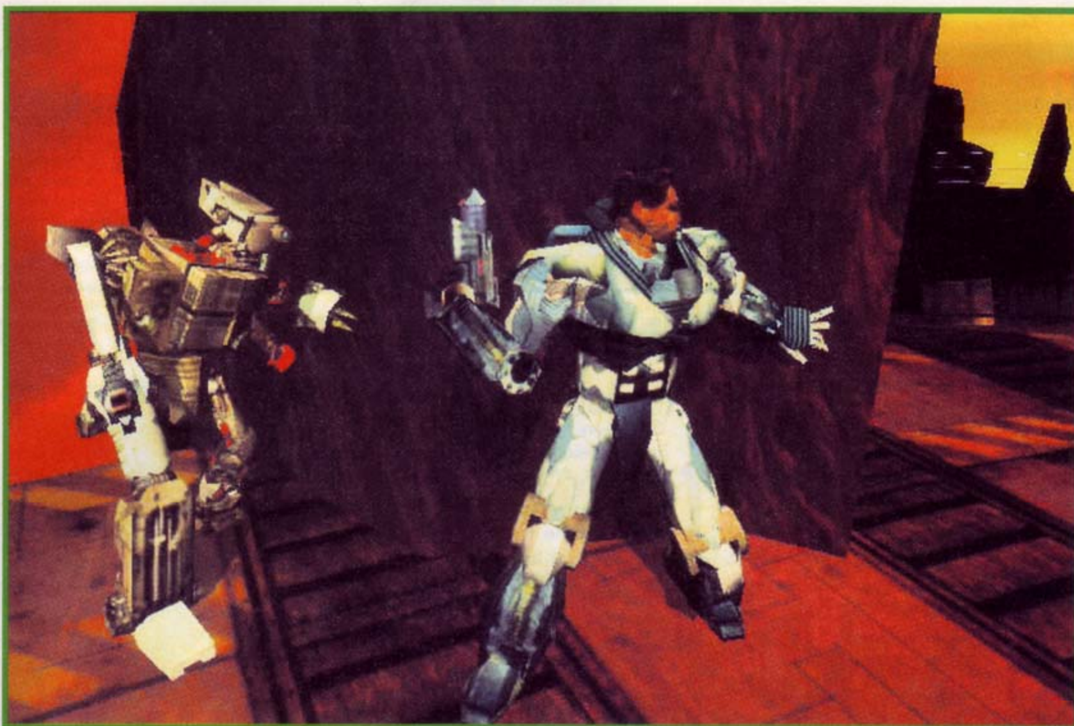
GUNLOK, COME DETTO, SUPPORTA IL DEDICATED SERVER, PERÒ ALL'INTERNO DEL GIOCO NON ESISTONO I COMODISSIMI SISTEMI DI INTERFACCIAMENTO CHE POSSIAMO TROVARE IN SWAT 3 O IN ALTRI GIOCHI DI CARATURA PIÙ GROSSA. PER POTER JOINARE UNA PARTITA VIA INTERNET DOVRETE ESSERE A CONOSCENZA DELL'IP DI CHI HOSTA O DEL SERVER, PER POI INSERIRLO NELL'APPOSITA SEZIONE CHE TROVIAMO NEL MENU MPLAYER. PER CHI INVECE VUOLE HOSTARE LA PARTITA PER UN AMICO TROVIAMO UN INSIEME DI OPZIONI CHE CONSENTONO DI CONFIGURARE IL NUMERO DI PERSONAGGI SOTTO IL CONTROLLO DI CIASCUN GIOCATORE E LA RELATIVA MODALITÀ DI GIOCO.



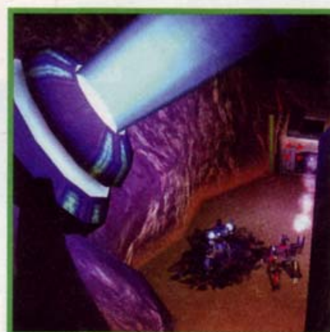


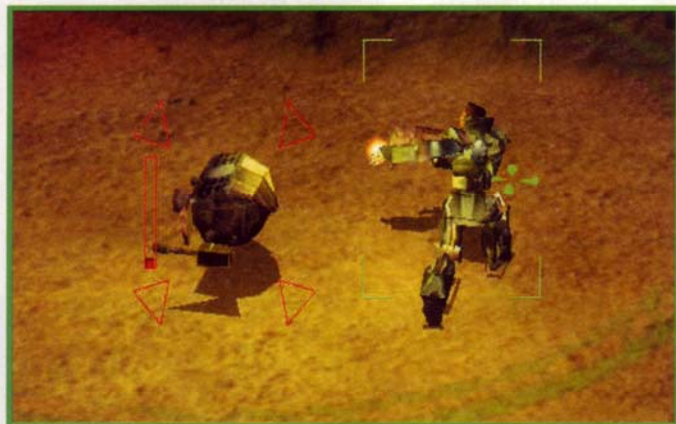
DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

energia viene utilizzata per creare l'armatura speciale GUNLOK, capace di dare la resistenza e la forza di un robot da combattimento a qualunque scamorza umana la indossi.
La potenza dell'esoscheletro che ci accoglierà per la durata di tutte le 15 missioni è davvero incredibile e per imparare a gestirla efficientemente avrete bisogno di molta pratica sul campo (oltre alle comodissime missioni di addestramento che vi presenteranno diverse situazioni verificabili durante la campagna principale).
La visuale è totalmente in 3D, gestibile tramite mouse in modo da poter sempre avere un'angolazione che consenta di vedere le parti calde dello schermo.
Purtroppo all'inizio il disorientamento andrà a impadronirsi delle nostre povere menti che faticheranno non poco per capire dove andare e cosa fare.
Nel corso del gioco avrete la possibilità di incontrare altri compagni di viaggio, che per l'occasione indosseranno altri modelli di armatura reduci della passata guerra contro le macchine. Questi personaggi spesso saranno un aiuto preziosissimo, visto che avranno diverse caratteristiche e abilità speciali come Elint, che potrà disabilitare recinti elettrificati, aprire porte e all'occasione farvi anche un servizietto in grado di rimettere in sesto la vostra energia vitale. Ehm...
La dinamica dell'azione è resa in modo eccellente, grazie anche alla possibilità di inserire una pausa tattica che permette di visionare il campo di battaglia e di pianificare le mosse da fare con tutta comodità, prima di scagliare il vostro attacco.
Non dimentichiamo poi la visuale da ricognizione che in sostanza è una prospettiva in prima persona da uno dei personaggi, in grado di farci comprendere meglio la posizione dei nemici sul campo.
Se preferite potrete anche attaccare i nemici da questa visuale, magari con un bell'impulso EMP capace di mandare in tilt il robottone più inferocito.
Il multiplayer di Gunlok è una delle parti da osservare con più attenzione. Infatti, vista la struttura del gioco, consentirà partite emozionanti dove potrete dare fondo alla vostra indole strategica nelle varie modalità di gioco quali Deathmatch, la più interessante Capture The Flag, la enigmatica Proteggi il Presidente e la libidinosa modalità Cooperativa.
Come già detto, la grafica è totalmente in 3D e i modelli dei personaggi sono davvero ben realizzati. Zoomando adeguatamente si possono notare discreti dettagli grafici che fanno davvero piacere alla vista. Le ombre in tempo reale potevano forse essere realizzate meglio, ma in ogni caso fanno bene il loro lavoro.



Ogni volta che incontrate un cumulo di rifiuti andate sempre a esplorarlo per poter trovare armi, munizioni o altre cose utili.





• CREPA BASTARDO CYBERNETICO!!!!

Vincenzo "Mahdi" Marino



• Missioni complesse e articolate • Grande numero di armi e upgrade • Possibilità di applicare tattiche di elevato spessore



• Visuale 3D non sempre ottimale • Ombre poco definite
• Raggio d'azione dei nemici troppo limitato









LAN	7
INTERNET	7
UPGRADE	6

7 | 6 | 7

7

CONCLUSIONI

Un gioco davvero divertente che sono sicuro riuscirà ad appassionare non pochi. La complessità delle tattiche utilizzabili va tutta a favore delle partite mplayer, altro punto di forza di questo titolo. Il single player è appassionante quanto basta e i dialoghi parlati in italiano aiutano a immergersi in una trama ben concepita, anche se un po' troppo banale.

PRESTAZIONI 3D

Su un Pentium II 350 con GeForce DDR non c'è stato alcun problema di rallentamento della grafica, che è sempre stata all'altezza sia per fluidità che per qualità.

Recensioni

MechWarrior 4: Vengeance



Requisiti minimi
- Pentium II 300
- 32Mb RAM
- Scheda 3D
- Modem 56k

Requisiti ideali
- PIII 500
- 128Mb RAM
- GeForce 2
- Modem ISDN

Testato su
- Pentium II 350
- 128Mb RAM
- GeForce 1 DDR
- Modem ISDN

Supporto Multiplayer
TCP/IP, Lan, MS Zone

Prodotto: Microsoft **Sviluppo:** Fasa Corporation **Sito:** http://www.microsoft.com/games/mechwarrior4/

LA MICROSOFT CENTRA IL BERSAGLIO...

Se qualcuno aveva ancora dei dubbi sulla Microsoft, eccolo accontentato...

Chi è un MechWarrior? All'osservatore distratto sembrerà che i MechWarriors siano dei semplici soldati, delle pedine tranquillamente sacrificabili in una folle guerra per chissà quale obiettivo. Mai errore potrebbe essere più grande. Un MechWarrior è un combattente che rasenta la perfezione, modificato geneticamente in modo da entrare in simbiosi col proprio mezzo da guerra e formare un tutt'uno capace di dare un'anima al freddo metallo. Ogni volta che si trova sul campo di battaglia col proprio mech, oltre all'obiettivo della missione assegnatagli, prosegue in un'infinita corsa per la conquista dell'onore a costo di sacrificare la propria vita.
E un Mech? Un Mech è un'unità da combattimento bipede alta mediamente 10 metri, capace di trasportare decine di tonnellate di armamenti devastanti. Grazie alla loro conformazione possono essere impiegate sia in scenari di guerriglia urbana (il loro ambiente ottimale) che su terreni irregolari che rendono inutilizzabili i normali mezzi di terra. Nessun ostacolo è insuperabile per un Mech comandato da un buon pilota, soprattutto grazie ai collegamenti neuronali che mettono in diretto "dialogo" la mente del MechWarrior col proprio mezzo.
Noi fortunatamente non avremo bisogno di alcun impianto speciale nelle nostre teste per pilotarli, però abilità e destrezza ai comandi saranno comunque un fattore determinante sul campo di battaglia e spesso potranno fare la differenza tra la vita e la morte.



Dimenticatevi delle delusioni di *MechWarrior 3*...

IL MECHLAB

Il Mechlab sin dall'immortale *MechWarrior 2* era una delle sezioni più belle in assoluto, nella quale si poteva spendere addirittura più tempo che sul campo di battaglia. Costruirsi i propri mech era un lavoro difficile ma che regalava grandissime soddisfazioni. Purtroppo a quanto pare le nuove generazioni di giocatori non hanno più la pazienza necessaria e di conseguenza il mercato ha dovuto adeguarsi sconvolgendo non poco l'amato Mechlab. La prima cosa che si nota è il ridimensionamento dello spazio interno. Ora non dovremo più passare notti insonni (che erano comunque gradite) per sfruttare al massimo gli spazi a disposizione e farci entrare quella data arma assieme alle relative munizioni. Adesso infatti, abbiamo a disposizione un tot spazi, ognuno capace di ospitare un certo tipo di arma con un dato ingombro che però è comprensivo delle munizioni. Questo sistema, anche se non permetterà il grado di customizzazione del predecessore, almeno ci risparmierà la vista dei mech con le minigun nei piedini o i famosi boat mech con 4 LRM20 che non ti facevano nemmeno avvicinare. Insomma, è più equilibrato soprattutto perché ora ogni tipo di mech ha delle caratteristiche che lo rendono unico e in grado di portare un certo tipo e quantitativo di armi. Sapersi muovere nel Mechlab consentirà alla propria squadra di avere una carta vincente da non sottovalutare.









• Le strutture sono tutte molto complesse e spesso potrete usarle a vostro vantaggio per coprirvi o cogliere il nemico di sorpresa...

L'appoggio del Lance Mate è fondamentale per portare a termine qualsiasi missione.

LA COMUNITÀ

SITI DEDICATI AL MONDO DI BATTLETECH E *MECHWARRIOR* CE NE SONO A CENTINAIA (FORTUNATAMENTE). MOLTE LEGHE STANNO PER NASCERE, ALCUNE CON PROMESSE PIUTTOSTO ESALTANTI, ALTRE UN PO' MENO PRETESTUOSE... MA LA COSA IMPORTANTE È IL SUCCESSO CHE *MW4* HA RISCOSSO IN RETE. PASSIAMO ORA IN RASSEGNA ALCUNI SITARELLI INTERESSANTI:

MECHWARRIOR 4

http://www.microsoft.com/games/mechwarrior4/

Il sito ufficiale di Battletech della Fasa. Qui troverete informazioni sul gioco cartaceo, manuali, guide e anche sui giochi per computer dedicati a questo fantastico mondo.



BADKARMA

http://badkarma.net/

Ed ecco un sito storico. Sin dai tempi di *MW2* ci ha accompagnato tenendoci informati e guidandoci per mano su tutti gli avvenimenti più importanti nel mondo di *MechWarrior* e altri giochi quali anche *Heavy Gear*, che però non ha mai ottenuto lo stesso successo.



MEKTEK

http://mektek.net-games.com/

Vi servono utility, map editor, o qualsiasi altra cosa per customizzare *MW4* o *MW3*? Qui siete nel posto giusto. Presto troverete tantissimi programmi e accessori che si riveleranno utilissimi, oltre a un reparto news nel quale trovare informazioni sulle nascenti leghe.



RISTAR

http://ristar.dnsalias.org/

Volevate una lega per giocare? Eccovene una! Leggete bene i regolamenti e allacciate le cinture.



MECHWARRIOR UNIVERSE

http://www.mechwarrior-universe.com/

Un sito completissimo dove potrete trovare alcuni racconti storici sul mondo di Battletech e un elenco di tantissime leghe. Inoltre, troverete descrizioni complete (con tanto di storia) dei mech che potrete utilizzare in gioco.

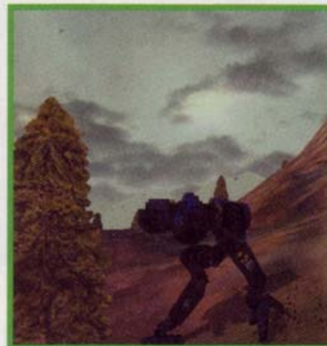


Il periodo storico nel quale MW4 Vengeance è ambientato è il 3070, quasi un secolo dopo lo sterminio della popolazione di Kentares IV da parte dei Draconis Combine, successivamente scacciati da un nuovo contrattacco. Purtroppo, nonostante la vittoria ottenuta sui Draconis Combine, le strutture difensive del pianeta erano diventate insufficienti e la casata dei Dresari fu sconfitta con un nuovo attacco a sorpresa nel quale perì, assieme al duca Eric, anche il resto della sua famiglia. Ma un atto tanto spregevole non rimarrà impunito, soprattutto quando si commette l'errore di lasciare un sopravvissuto (voi naturalmente...) che ha giurato vendetta. Inutile dire che sarete voi a impersonare il figlio del duca morto e da bravi discendenti intraprenderete la stessa carriera di MechWarrior.

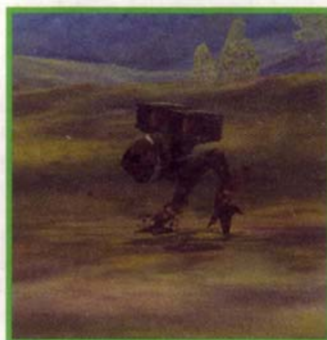
Ora, prima di parlare del gioco vero e proprio (che penso avrete capito si tratta di una sorta di simulatore di mech), vogliamo descrivere la splendida grafica di MW4. Una sola parola può essere adatta a descriverla: spettacolare. Gli scenari come quello alpino sono qualcosa di incredibile, si sfiora il fotorealismo usando i massimi livelli di dettaglio. Texture di altissima qualità sia per il terreno che per i mezzi, una cura nei dettagli elevatissima ma non priva di difetti, uno dei quali può essere l'utilizzo di bitmap per alcuni elementi dello scenario come stormi di uccellini o poveri pedoni (che purtroppo non possiamo schiacciare come avveniva in MW3). Le animazioni dei mech sono molto varie anche se in alcuni casi non s'è perso l'effetto "ubriaco", sintomo di un'eccessiva mobilità da parte dei nostri bestioni da oltre 50 tonnellate. Tralasciando questo particolare, il resto è assolutamente ai massimi livelli e riesce a garantire quella sensazione di "esserci" che spesso ci viene negata in molti giochi.

L'audio invece non è nulla di tanto sconvolgente, bello comunque e apprezzabili le

...questo quarto episodio è semplicemente il massimo sotto ogni punto di vista.



• Attenzione all'alberoooo!! Ops, troppo tardi...



• Alcune sequenze d'intermezzo sono fatte con lo stesso engine del gioco.



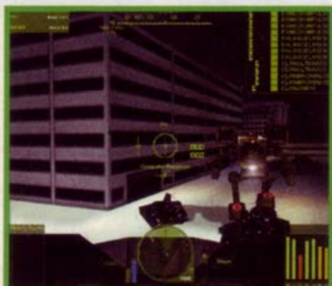


• BOOOOOOOOOOMMMMMMMM!!!!!!!

L'oscurità è un fattore di svantaggio per voi quanto per il vostro nemico...



• **Volendo si può anche andare a caccia di animali durante una missione...**

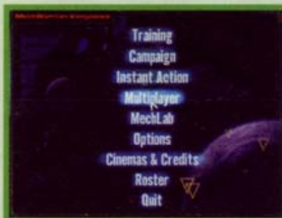


• **Nonostante il numero e i dettagli dei palazzi, la grafica rimane sempre veloce e fluida.**



CARNE DA MACELLO

MECHWARRIOR 4 HA UN SISTEMA MULTIGIOCATORE MOLTO FLESSIBILE E, CONTRARIAMENTE AL SUO PREDECESSORE, MOLTO INNOVATIVO. CONNETTETEVI E ALL'INTERNO DEL GIOCO VERRETE GUIDATI VELOCEMENTE ALLA CONFIGURAZIONE DEL VOSTRO TIPO DI CONNESSIONE, PER POI ENTRARE IN CAMPO SU UNO DEI SERVER DEDICATI E NON LINKATI ALLA ZONE. IN POCHI CLICK RIUSCIRETE A ENTRARE IN CAMPO E A CONFRONTARVI CON I PIÙ FORTI DEL MONDO. GIÀ NEL MOMENTO IN CUI SCRIVO IL LIVELLO DI GIOCO È MOLTO ELEVATO, QUINDI SCORDATEVI DI ENTRARE A FAR SUBITO CASINO, ORGANIZZATEVI, UNITE LE VOSTRE FORZE, ALLENATEVI TANTISSIMO E POI AFFACCIATEVI SU QUESTO MAGNIFICO MONDO A FARVI LE OSSA. SE NON AVETE UNA CONNESSIONE MOLTO VELOCE NON DOVETE PREOCCUPARVI, RIUSCIRETE A GIOCARE PIÙ CHE DIGNITOSAMENTE GRAZIE ALL'OTTIMO ENGINE DI GIOCO.







DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

musiche che riescono a creare la giusta atmosfera. Gli effetti sonori sono buoni, il rumore dei passi varia a seconda del tipo di mech e del terreno che si calpesta e questo spesso è utile per identificare i nemici nascosti. Stupendo il rumore dei missili che passano vicino all'abitacolo e i vari effetti degli impatti delle armi (almeno riuscirete a capire cosa vi ha colpito dal rumore che farà sulla vostra corazza).
Il single player conta circa 30 missioni (un po' di più del predecessore), che inizialmente saranno strane da giocare e poco immersive. Solo dopo averne fatto una buona decina le cose iniziano a diventare interessanti sia dal punto di vista della trama che del gioco vero e proprio. Come obiettivi avremo da svolgere compiti di ricognizione, assalto/difesa e una bellissima missione in cui dovremo difendere l'esodo dei profughi della città capitale di Kentares. Quindi come varietà stiamo messi abbastanza bene, ma il loro svolgimento? Gli scontri che si ingaggiano con altri Mech? Semplicemente superbi. L'Intelligenza Artificiale riesce a offrire un livello di competizione molto alto sia durante la campagna che nell'instant action. Un mech può essere abbattuto in diversi modi, ognuno dei quali necessita dell'impiego di determinate armi e tattiche di ingaggio differenti. Nessuno scontro sarà uguale all'altro, ogni volta dovremo adattare le nostre tattiche per poter avere la meglio

Se volete portare a casa una vittoria, imparate a modificare al meglio il vostro mech a seconda delle missioni.









• **Le missioni notturne sono stupende, le più avvincenti di tutto il gioco.**

nei confronti del nostro avversario. Tutto questo vale soprattutto nelle partite multigiocatore, dove il capolavoro Microsoft dà il meglio di sé. Un engine capace di gestire fino a 16 giocatori e che finalmente libera tutti i MechWarrior veterani dall'incubo del lag. Basta sparare nel vuoto a illusori lagpoint, ora il vostro bersaglio lo potete vedere negli occhi e combattere dando fondo alle vostre abilità, sapendo sempre dove si trova. Un altro punto di forza per il multi è sicuramente dato dal sistema radar che finalmente è capace di offrirci la fog of war, ovvero durante una partita il vostro radar vi darà informazioni sulla posizione del nemico solo se egli è entro i 1000 metri che è la portata massima del vostro radar, portata che potrà essere ridotta o aumentata a seconda se usate attrezzature speciali quali la Beagle Active Probe o il Guardian ECM per le contromisure elettroniche.

Finalmente sarà possibile la realizzazione dei cosiddetti Mech Stealth, capaci di prendere alle spalle i nemici più astuti (soprattutto di notte dove l'oscurità cela alla vista qualsiasi cosa e rende la caccia più emozionante). Per poter mettere in pratica tutte queste chicche avremo varie modalità di gioco tra le quali l'Attrition/Team Attrition, Destruction/Team Destruction dove potrete dare sfogo alla vostra rabbia abbattendo i mech del nemico in un "tutti contro tutti" o facendo parte di una squadra (modalità stupenda), tenendo conto solo dei kills effettuati (modalità Destruction), oppure conteggiando i danni inflitti al nemico (modalità Attrition).

Particolarmente carica di tensione e unica a offrire la possibilità di pianificare strategie di vario tipo è la Capture The Flag, dove le caratteristiche di ogni mech acquistano importanza vitale. Non dimentichiamoci delle modalità King of the Hill ed Escort, che per quanto belle possano essere, non riescono a colmare il vuoto lasciato dalla modalità Defend & Destroy, alla quale ero molto affezionato e che con rammarico non ho trovato in MW4.

Vincenzo "Mahdi" Marino



LE ARMI

LE ARMI CHE POTREMO MONTARE SUI NOSTRI MECH SONO CIRCA 60 (UN BEL NUMERINO), DIVISE PER CATEGORIA E PER ORIGINE (CLAN O INNER SPHERE). LE ARMI BALISTICHE SONO CARATTERIZZATE DALL'AVERE QUASI TUTTE UN TEMPO DI RICARICA MOLTO LUNGO, RICOMPENSATO PERÒ DA UN COLPO CAPACE DI INFLIGGERE UN DANNO MOLTO ELEVATO, E DAL NON PRODURRE CALORE, COSA CHE LE RENDE TATTICAMENTE MOLTO IMPORTANTI. A QUESTA CATEGORIA APPARTENGONO LA FOLTA SCHIERA DI AUTO CANNON E ULTRA AUTOCANNON, NONCHÉ I TEMIBILI GAUSSRIFLE.

LE ARMI LASER INVECE SONO QUELLE PIÙ FLESSIBILI E POSSONO ESSERE MONTATE SULLA QUASI TOTALITÀ DI CHASSIS PRESENTI NEL GIOCO (TRANNE PER ALCUNE DI ESSE QUALI I CANNONI PPC CHE RICHIEDONO UNA QUANTITÀ SI SPAZIO ELEVATA E NON DISPONIBILE SU TUTTI I MECH). LE CAPACITÀ DI DANNO SONO VARIABILI, COME ANCHE I TEMPI DI RICARICA CHE POSSONO ESSERE DI UNA FRAZIONE DI SECONDO, COME PER I PULSE LASER, O DECISAMENTE PIÙ LUNGHI PER I LARGE LASER O I PPC. INFINE ABBIAMO I MISSILI, NE TROVIAMO DI OGNI SPECIE, A TRACCIAMENTO AUTOMATICO O A TRAIETTORIA, TUTTI CAPACI DI FARE UN DANNO DIFFUSO ED EFFICIENTE SE USATI NEL MODO GIUSTO.







+ **• Grafica stupenda e veloce su tutte le macchine • Giocabilità estrema • Divertimento ed eccitazione assicurati a<Nessuno(a)> ogni combattimento**

– **• Non esistono ancora mezzi aerei • Dedicated server da migliorare • Manca un editor di missioni e di terreni**

PRESTAZIONI 3D

L'engine grafico gira bene su qualsiasi macchina. La fluidità è costante anche nelle situazioni più ingarbugliate e gli effetti grafici delle armi sono spettacolari come le esplosioni e le animazioni dei mech.

LAN	10
INTERNET	9
UPGRADE	9

10 · 8 · 10

10

CONCLUSIONI

Un gioco dallo spessore incredibile fatto apposta per il multiplayer. Divertimento a palate anche per il single player, con una campagna abbastanza duratura e una sezione instant action molto curata. Per finire, non dimentichiamo la possibilità di tenere monitorate le proprie prestazioni tramite il supporto della Zone Stat http://stats.zone.com/, dove potrete paragonarvi col resto del mondo.

I jump jet non sono solo un addobbo sul vostro mech e possono diventare un'arma potentissima.

Recensione Mod

Sito Internet:
http://www.counter-strike.net/

Requisiti minimi
- Pentium II 300
- 64Mb RAM
- Scheda 3D
- Modem 56k

Requisiti ideali
- Pentium II 450
- 128Mb RAM
- Scheda 3D
- ISDN

COUNTERSTRIKE 1.0



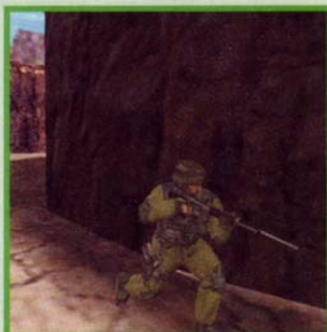
Sviluppo: CS Team **Gioco Supportato:** Half-Life

CHI HA NASCOSTO LA MIA USP?

FINALMENTE *COUNTERSTRIKE* ESCE DALLA FASE BETA...

Oltre un anno è passato dalla lontana prima versione beta di quello che è diventato oggi uno dei mod più giocati in tutto il mondo e la soddisfazione di vederlo crescere raggiungendo la maturità necessaria per poter uscire dalla fase beta è stata davvero grande.
In tanto tempo abbiamo tutti noi partecipato a questa sua evoluzione, giocando le varie beta divertendoci e, tramite le nostre critiche, abbiamo offerto agli sviluppatori nuovi spunti per innovazioni e migliorie.
Finalmente ora possiamo gustarci appieno i risultati di tanta fatica (per loro a programmare e per noi a fraggare) scaricando gli imponenti 82 mega della versione 1.0 quasi definitiva.
Le innovazioni che saltano subito all'occhio sono sicuramente nell'aspetto. Infatti, i nuovi modelli dei giocatori hanno dell'incredibile. Dettagliati fino all'estremo con texture di altissima qualità veramente belle da vedere, il numero di poligoni più alto delle versioni precedenti riesce a dare un aspetto più umano ai personaggi, che godono di animazioni molto fluide e varie (anche se si potrebbe pensare qualche volta che i poveri personaggi siano stati sottoposti a orrende torture masochistiche a causa del loro andamento "particolare" e vagamente irrealistico) che avrebbero potuto essere però realizzate meglio. Le lamentele per le animazioni stanno iniziando a farsi sentire proprio nel momento in cui scrivo e pare che a breve ci sarà una versione 1.1 in grado di risolvere questo problema reinserendo alcune delle più belle animazioni delle versioni precedenti.
Fortunatamente per noi, il tempo trascorso ha consentito la creazione di un gameplay davvero invidiabile per il genere. Il distaccamento dal mondo reale permette un approccio al gioco meno frustrante di quanto si può constatare in Swat 3 o in Rainbow 6, pur senza perdere quella sensazione d'ansia ed eccitazione che caratterizza gli scontri a fuoco.
Molte delle vecchie mappe sono state reintegrate in questa versione, ovviamente dopo aver subito un leggero lifting che consentisse una maggiore godibilità delle stesse. L'introduzione dei mezzi, poi, rende possibili nuove strategie che rendono ancora più divertenti alcune delle mappe disponibili. Le armi in generale sono state riviste tentando di trovare delle configurazioni quanto più equilibrate possibili, e, per il nostro divertimento e sono stati addirittura aggiunti 3 nuovi gioiellini. Parliamo della pistola FN Five Seven che ha di spettacolare un caricatore da ben 20 colpi, del famigerato H&K UMP 45 che tanto ho amato in Rogue Spear e del fucile automatico da cecchino SG 550 che però serve solo a fare scena nel gioco. Le modalità di gioco sono sempre le stesse, quindi si va dal classico DM a squadre alle favolose Defusion (dove dovremo impedire che i terroristi piazzino delle bombe) alle Assault e Vip Assassination.





• Feriti e sofferenti si va coraggiosamente a caccia di terroristi.



Ci sono i buoni e i cattivi... voi da che parte state?

Vincenzo "Mahdi" Marino



• Frenetico, appassionante e ricco di suspance • Armi numerose e ben calibrate • Modelli 3D eccezionali

- • Animazioni leggermente ambigue... • Il fucile *SG550* non è quello che ci si potrebbe aspettare • Non esiste il selettore di fuoco singolo, raffica, automatico

PRESTAZIONI 3D Il mod non appesantisce troppo l'engine del caro vecchio *Half-Life*, scorre via fluidamente senza intoppi e riesce a regalare una grafica rinnovata e ricca di dettagli come mai prima d'ora in un mod.






LAN	9
INTERNET	8
UPGRADE	9

7 6 8 — **8**

CONCLUSIONI

Counterstrike è il mod più giocato del mondo. È avvincente, tattico quanto basta e soprattutto gode di un supporto invidiabile. Giocateci e non ve ne pentirete.

In questo momento quell'imbecille di Sturo sta parlando con un Macintosh... c'è grossa crisi...



MADNESS

Sviluppo: Madness Team **Gioco Supportato:** Quake 3

RIAPRITE I MANICOMI!

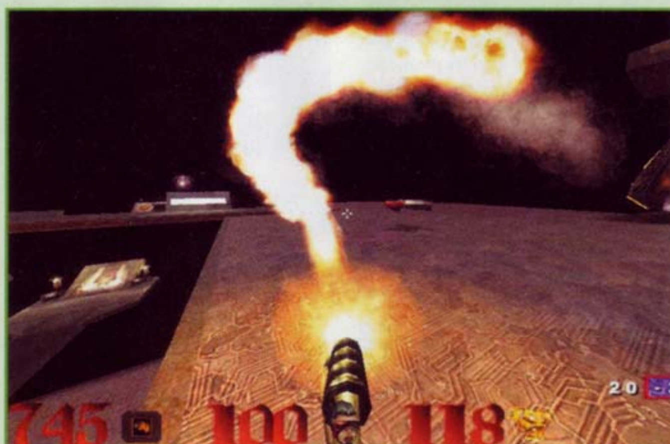
Recensione Mod

Sito Internet:
www.planetquake.com/madness

Requisiti minimi
- Pentium II 233 MMX
- 64Mb RAM
- Scheda video con OpenGL
- Modem 56k

Requisiti ideali
- Pentium II 350MHz
- 128Mb RAM
- GeForce
- Modem ISDN 64k

Pazzia! Questo mod è assolutamente da folli! Ogni arma di Q3A è stata modificata oppure trasformata con una seconda modalità di sparo. Il risultato è una frenesia di gioco tale che riuscire a utilizzare al meglio un'arma è quanto di più difficile possiate immaginare. Quanti di voi hanno giocato al mitico DOOM? Non vi manca la celeberrima chainsaw? Sì, proprio quella... la motosega... ebbene, eccola ripristinata in tutta la sua violenza!
I programmatori hanno aggiunto altre tre armi con doppia modalità di tiro, rendendo Madness un vero concentrato di cattiveria e violenza. Nella fattispecie troviamo il lasergun, un'arma che farà piacere a tutti i fan della serie Guerre Stellari. Che dire poi della mitica chaingun di Quake 2? Eccola ripristinata tale e quale, in tutta la sua bellezza, potenza e difficoltà d'uso. Non parliamo poi della seconda modalità di fuoco, nella quale i proiettili sono pure esplosivi. Il lancia fiamme è anch'esso una aggiunta di rilievo presa in prestito da Team Fortress. Ha due modalità di fuoco di diversa potenza.
Le altre armi sono praticamente le medesime di Q3A, pur cambiando alcuni aspetti grafici di sicuro effetto. Ma vediamo più da vicino le singole caratteristiche che i pro-





Fraggare è come lobotomizzare...

grammatori hanno saputo attribuire alle ormai note armi di Quake 3. La motosega, come già detto, sostituisce la gauntlet di default. Lo sparo alternativo non varia. La shotgun invece è stata ripresa dal mitico Quake 1. La seconda modalità di fuoco prevede una concentrazione dei pallini in un raggio molto più stretto e inoltre i proiettili esplodono all'impatto. La supershotgun è invece ispirata a quella di Quake 2 e anche qui, come sparo alternativo, ci sono proiettili esplosivi. Il machinegun è quello di default di Q3A. L'unica modifica è relativa alla modalità Secondaria, nella quale sembra quasi che tutto esploda intorno. Il grenade launcher è identico ma può anche lanciare bombe che esplodono al primo contatto con qualsiasi superficie. Il lancia missili ha la possibilità di usufruire del mouse quale guida. Non capite? Beh, guardate gli screenshot!
Lightning e Rail rimangono pressoché invariati, salvo la seconda modalità che consuma doppie munizioni, recando ovviamente doppio danno. Decisamente d'effetto il cambio della grafica relativo alla plasmagun. In entrambe le modalità è sicuramente piacevole a vedersi. In ultimo il BFG, che rimane l'arma devastante di sempre, ma nella modalità Alternativa è praticamente l'arma definitiva. Avete presente la palla verde di Quake 2? Graficamente segue la stessa linea, ma a livello di potenza è praticamente totale. Chi conosce Q3Fortress conoscerà sicuramente la bomba a tempo che può depositare il grenadier. Beh, è nulla in confronto al BFG di Madness. Alcune modifiche sono state inoltre apportate ai power-ups Q3A, con il regeneration sostituito da un double damage.

SENTIVATE LA MANCANZA DI UNA MOTOSEGA, EH?

Insomma, le possibilità che offre Madness nella scelta delle armi sono pressoché illimitate e rendono il gioco estremamente piacevole. Peccato che esistano pochi server disponibili. Prossimamente però dovrebbe partirne uno su NGI. Le ultime cose da dire sono: per lanciare un serverino vostro e provare le varie armi, fate partire Q3, selezionate il mod MADNESS e digitate in console /devmap xxxxxxxx (dove xxxxxxx è una mappa a vostra scelta). In questa maniera avrete la possibilità di utilizzare cheats. In console digitate /give all e gustatevi tutte le armi, in attesa del rilascio di mappe apposite per il mod.

Yuri (LeX) Vigo





• Varietà delle armi • Frenesia di gioco • Effetti sonori e grafici

• Alcune armi sono decisamente sbilanciate • Per ora non ci sono mappe custom • Mancanza di server








LAN	8
INTERNET	6
UPGRADE	7

8 8 7

7

PRESTAZIONI 3D Siamo sempre lì... o avete una GeForce per godervi il gioco o lasciate perdere. Potete accontentarvi di una TNT2, ma non scendete al di sotto. Le esplosioni in questo mod si sprecano e spremono il PC al massimo.

CONCLUSIONI

Il mod è affascinante e coinvolgente, specie se giocato in un numero considerevole di persone, anche se si sente la mancanza di mappe custom. Per poterlo giocare con piena soddisfazione sarà necessario aspettare ancora un po', ma a quel punto ci sarà da divertirsi!

Thesaurus è il nome del nostro nuovo pterodattilo redazionale...

Recensione Mod

Sito Internet:
http://q3pong.teamreaction.com

Requisiti minimi
- Pentium II 400
- 64Mb RAM
- Scheda 3D
- Modem 56k

Requisiti ideali
- PIII 500
- 128Mb RAM
- GeForce 2
- ISDN

NEL MENU PRINCIPALE POTRETE ANCHE GIOCARE ALLA PRIMA GLORIOSA VERSIONE DI *PONG* DELL'ATARI...

QPong

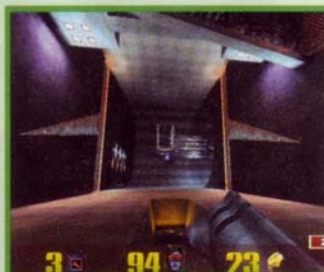


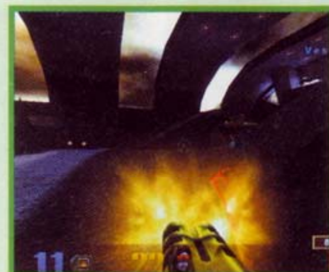
Sviluppo: QPong Team **Gioco Supportato:** Quake 3 Arena

UN VECCHIO CLASSICO TORNA SU QUAKE 3

Se siete dei grandi appassionati di Quake 2, sicuramente avrete provato almeno una volta il mitico QPong, mod che in pratica riportava il vecchio classico dell'Atari Pong nel tridimensionale mondo del capolavoro iD. Ora il team di sviluppo di QPong, cresciuto sia come numero di membri che come esperienza lavorativa, ha deciso di riportare il suo primo mod anche su Quake 3. La prima beta è disponibile sul sito ufficiale già da un mesetto, e noi di .NetGamer non potevano non provarlo.

Dopo *Freakball*, un altro mod per *Quake 3* con le palle...





Lo stile di gioco di questo mod è molto semplice. A ogni partita possono prendere parte fino a quattro diversi team. Ogni squadra avrà la sua porta, che dovrà cercare di difendere, e naturalmente la sua palla. Questo vuol dire che se giocate in quattro team, avrete quattro porte e quattro palle. Il vostro obiettivo è quello di far rotolare la vostra palla dentro la porta di un team avversario. Per farlo dovrete colpirla con le vostre armi. Naturalmente più potente è l'arma e maggiore sarà la spinta. Fate attenzione però, perché la sfera, oltre a essere di metallo, è anche circa due volte più alta di voi e questo vuol dire che se venite colpiti da una palla in movimento potrete anche dire addio alla partita. La fisica che gestisce il movimento della sfera è estremamente realistica. Potrete farla rimbalzare contro i muri e se riuscirete a farla scendere su una discesa, la palla acquisterà una velocità sempre maggiore, diventando un vero pericolo per chiunque si trovi sulla sua strada. Quando segnerete un goal, sottrarrete un punto alla squadra a cui avete segnato. Ogni team parte con cinque punti e quando arriva a zero perde la partita ed entra in modalità Observer.

Le mappe, realizzate appositamente per questo mod, sono tutte piuttosto divertenti e sono piene zeppe di bonus extra come rampe di salto (potrete mandarci sopra anche la palla, che schizzerà via a velocità assurde) e pezzi di flipper sparsi vicino alle porte. In pratica si tratta di una specie di respingenti, che rimandano indietro la sfera con i problemi che ne conseguono (insomma, sbagliate il tiro e potreste venire schiacciati...). Le armi sono le stesse di Quake 3, ma questo non è assolutamente un problema. Infatti, si adattano tutte piuttosto bene a QPong e al suo stile di gioco veloce e frenetico.

Trovare un server per QPong non è assolutamente un problema. Se volete giocare in Italia non dovrete far altro che dare un'occhiata alla sezione Quake 3 di NGI (www.ngi.it) per scoprire che loro ospitano un comodissimo server per QPong. Ora non vi rimane che installare il file che trovate incluso nel nostro CD e cominciare a giocare!

Sergio "Zaku" Pennacchini



• Dalla foto forse non si capisce molto bene, ma per segnare in questa mappa dovrete mandare la sfera su questa rampa, facendola finire nella porta in alto. Stupendo.



+ • Divertente come pochi • Motore fisico molto realistico • Quattro team contemporaneamente

− • Poche mappe • A volte è troppo frenetico • Potrebbe stancare presto

PRESTAZIONI 3D Anche se le mappe non sono il massimo della complessità, le richieste minime sono le stesse di *Quake 3* normale. Una bella scheda 3D e state tranquilli...






LAN	8
INTERNET	8
UPGRADE	7

7 – 6 – 8

Voto: 7

CONCLUSIONI

Ancora una volta *QPong* si propone come un mod semplice ma dannatamente accattivante. In questa nuova versione è possibile anche giocare in quattro team contemporaneamente, cosa che aumenta ancora di più il divertimento. Assolutamente consigliato.

QPong è l'unica riedizione del vecchio Pong degna di esistere. Il resto fa schifo...



Front Line Force

Sviluppo: FLF Team Gioco Supportato: Half-Life

FESTEGGIATE IL NUOVO ANNO TRA AMICI, PARENTI E PALLOTTOLE...

Recensione Mod

Sito Internet:
http://www.planethalflife.com/frontline/

Requisiti minimi

- Pentium II 233
- 32Mb RAM
- Scheda 3D
- Modem 56k

Requisiti ideali

- Pentium II 350
- 128Mb RAM
- GeForce
- Modem ISDN

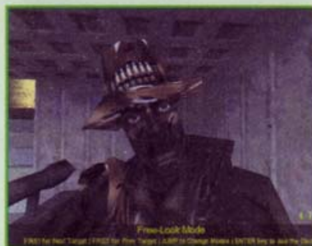
Front Line Force si presenta, già da questa prima release, come uno di quei mod abbastanza duri da poter intaccare la solidissima corazza del colosso che è Counterstrike.
L'ambientazione è quella militare odierna, quindi avremo a nostra disposizione un arsenale basato su armi realmente esistenti e scenari in tema. La dinamica del gioco è leggermente diversa dal solito e può essere associata solamente a Team Fortress con l'aggiunta di un pizzico di Counterstrike. In pratica ci sono due team che si affronteranno, su mappe molto vaste e complicate dove annoiarsi sarà abbastanza difficile, con lo scopo l'uno di attaccare il lato nemico conquistando punti chiave rappresentati da swich a forma di ripetitori satellitari, e l'altro col compito di difendere questi swich per un certo tempo per poi invertire i ruoli alla fine di ogni match. A parole mi rendo conto che può sembrare tutto molto riduttivo, ma vi posso assicurare che quando scenderete in campo vi accorgerete che le cose non stanno affatto così. Una volta in gioco, dovrete scegliere la fazione per la quale combattere e quindi la classe del vostro alter-ego. Soffermiamoci un attimo su questo aspetto. A vostra disposizione avrete tre classi. Una Light o Scout, che potrà portare una pistola, una pistola mitragliatrice leggera e un fucile da sniper da impiegare con cautela e spirito tattico. La seconda classe d'armatura è quella d'assalto, più corazzata della Scout e con la possibilità di portare un fucile mitragliatore decisamente più offensivo delle normali pistole, oppure un comodo e potente shotgun per regalare simpatici momenti di spappolamento alle budella dei nostri avversari.
Infine, la efficacissima (ma lenta) tenuta pesante, capace di incassare un numero elevatissimo di colpi anche diretti, associata a una potenza di fuoco devastante garantita dal fucile mitragliatore M60.
Scegliere le tenute da guerra giuste è un fattore importante che potrà determinare l'esito del match, come fondamentali è anche la conoscenza delle mappe e dei loro punti caldi. Una nota positiva nella struttura del gioco è che ogni volta che si viene ammazzati, a differenza di quanto avviene in Counterstrike (dove una volta morti si deve aspettare la fine del turno), si resterà per un certo periodo di tempo (max 10 secondi per gli appartenenti al team di difesa) in Observer Mode per poi respawnare. Questo sistema rende possibile un ritmo frenetico di gioco e match più duraturi. Certo, non sarà il massimo del realismo, ma alla fine quello che conta è il divertimento, no?

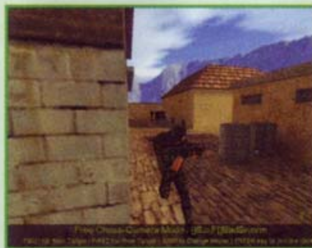
Vincenzo "Mahdi" Marino

FINALMENTE *COUNTERSTRIKE* HA UN DEGNO RIVALE...

L'assalto è un'arte che va imparata col tempo e la pratica.











• Veloce al punto giusto • Ritardare il respawn è stata una mossa geniale • Il sistema di radio è ben fatto e veloce da usare

• Modelli poco fluidi e ancora con poche animazioni • Rinculo delle armi eccessivo • Difficile distinguere tra amici e nemici

PRESTAZIONI 3D Il gioco scorre abbastanza fluidamente anche se le animazioni sono piuttosto scattose a causa della mancanza di frame d'intermezzo.






7 6 7

LAN	7
INTERNET	8
UPGRADE	7

7

CONCLUSIONI

Front Line Force è un mod davvero ottimo. Al momento non è ancora esente da difetti, ma visto il successo che ha ottenuto, siamo convinti che i programmatori siano già al lavoro per correggerli. Presto potremo avere tra le mani un nuovo fenomeno *Counterstrike*.

Dopo due soli giorni di vita, la PS2 di Zaku ha dovuto resistere a un'urinata del suo tenero cagnolino marocchino...

Recensione Mod

Sito Internet: http://www.wastelandhalflife.com/

Requisiti minimi
- Pentium II 300
- 64Mb RAM
- Scheda 3D 8Mb
- 400Mb di spazio su disco

Requisiti ideali
- PIII o similia
- 128Mb RAM
- TNT2 o equivalente

WASTELAND



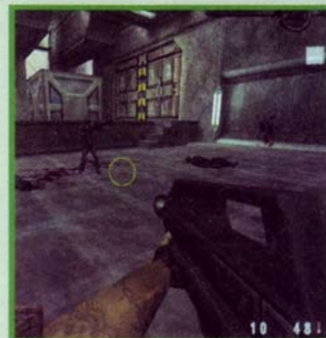
Sviluppo: Wasteland Team Gioco Supportato: Half-Life

WE DON'T NEED ANOTHER HEROOO...

OH CHE BELLO, UN MOD PER *HALF-LIFE*!

Udite udite, un mod per HL che non assomiglia neanche un po' a Counterstrike! Signore e signori, Wasteland è violenza dis-organizzata, nuclearizzata e alquanto lobotomizzata. Ambientato nel vostro classico Day After, questa nuova modification vi fornirà di strumenti di morte davvero interessanti, di un look nuovo e cattivo, e della possibilità di andarvene in giro impugnando due katane (o due shotgun, se è per questo). Già vi vedo che aprite teste come cocomeri, o arditi lettori di NG, ma andiamo con ordine...
I modelli grafici, innanzitutto, sono tutti nuovi e molto ben realizzati. Si va dal Mad Max col chiodo e la barba di tre giorni, al primitivo tribale in pieno stile Fallout. Non mancano l'indiano pellerossa assetato di scalpi e l'ubriacone molesto e obeso. Insomma, lo zoo all'uranio impoverito è tutto qua. Potrete scegliere il vostro personaggio esattamente come in CS, ovvero premendo un tasto e selezionandolo dall'elenco. Le differenze tra l'uno e l'altro sono limitate all'aspetto grafico, e questo effettivamente limita questo mod... Ma siccome non si può avere tutto dalla vita, ci consoleremo con le armi. Innanzitutto, apriamo le danze con una classica Desert Eagle, o un maneggevole fucile da caccia a canne mozze. La forza scorre potente in queste





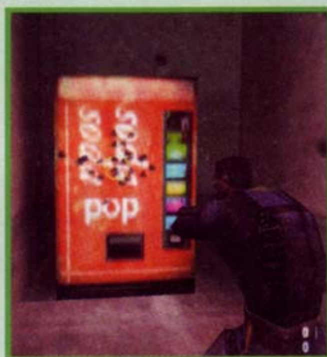
armi, e con un colpo ravvicinato potrete spazzare via i connotati di chiunque. Per la sezione armi automatiche, Wasteland propone un MP5 rivisto e corretto, e un curioso cannone che spara cartucce a pallettoni... a raffica. Praticamente la stessa potenza di fuoco di una portaerei americana. Se, infine, siete di quei gentiluomini di un'epoca ormai andata, l'arma bianca è ciò che fa per voi. Scegliete fra katana, lancia tribale, o una più ruspante mazza con annessi chiodi arrugginiti. Bonjour, finesse. La vera novità di questo mod è, o dovrebbe essere, la possibilità di fare dei cosiddetti akimbos... Noi incolti recensori diremmo: impugnare due fucili o due pistole. Ebbene sì, potrete andarvene in giro col doppio della cattiveria e del piombo, a patto di raccogliere dalla mappa un "doppione" di un'arma che già avete. Sicuramente un "power-up" devastante e spettacolare da provare, anche se è piuttosto difficile da realizzare visto che su una mappa c'è di solito una sola arma di ogni tipo... Chi primo arriva... Notevoli anche le molotov e le bombe a frammentazione che potrete scegliere come armi primarie, anche se sono utili solo quando la mappa è particolarmente affollata (o se amate il campeggio...). Purtroppo scarseggiano i server italiani, quindi abbiamo dovuto provare il mod "in privato". Le mappe sono tutte piuttosto grandi e disegnate in maniera decente, ma niente di davvero eclatante. Insomma, se cercate un mod differente dal solito, provate questo Wasteland. È divertente e ben realizzato e sicuramente aggiunge notevole varietà all'ormai arcaico deathmatch di Half-Life.
Con qualche modalità in più, Wasteland potrebbe diventare uno dei migliori mod del momento. Speriamo in una nuova versione...

Marco "Sturo" Baciarello (thx Gothan)

Con qualche modalità in più, *Wasteland* potrebbe diventare un vero capolavoro...



• Qualcuno ha ordinato un B-52?



• M&%#! Mi ha fregato i soldi...

Come avrete capito, un buon motivo per non nuclearizzare la Francia è la Casta. Ah già, vive a New York...



• Belle armi • Atmosfera • Tecnicamente ben fatto

• Solo DM • È difficile mettere insieme due armi uguali per l'"akimbo" • Servers, please!






LAN	7
INTERNET	7
UPGRADE	6

8 6 7 — 7

PRESTAZIONI 3D

Leggermente più pesante di *HL* liscio...

CONCLUSIONI

Wasteland non è affatto male. Divertente, relativamente "tecnico" grazie all'implementazione delle ferite che sanguinano, e le armi sono davvero divertenti. Unico problema: solo DM liscio. Download di 30Mb...

L'avversario non esiste. E'solo una briciola di tempo che ti separa dalla vittoria.

(1ª legge di GiB)

Una grande arena multiplayer non nasce dal nulla: ecco perché GiB, grazie alla sua tradizione e alla sua storica community, può regalarti un' eccezionale esperienza di gioco online. Oggi Gib apre l'arena di domani con fenomenali giochi senza rallentamenti grazie a server di ultima generazione connessi in fibra ottica, pronti ad accogliere i virtuosi del frag e ad allenare futuri campioni. L'arena è aperta. Sta a te entrare nel gioco.



games in broadband

www.gib.it

Recensione Mod

Sito Internet: http://www.zeroping.com/targetquake

Requisiti minimi
- Pentium II 350
- 64Mb RAM
- Scheda 3D
- Modem 56k

Requisiti ideali
- PIII 500
- 128Mb RAM
- GeForce 2
- ISDN

TARGET QUAKE



Sviluppo: Avatar Team **Gioco Supportato:** Quake 3 Arena

GIOCARE A PALLAVOLO CON UN BFG...

TESORO, MI SI SONO RISTRETTI I MARINE...



• Sono meglio di Lara Croft...



• "Mila e Shiro, due cuori nella pallavolo"...

Come ho già avuto modo di scrivere nell'anteprima di Q3 Zoo, se c'è una cosa che apprezzo degli sviluppatori di mod è proprio l'originalità, e sotto questo punto di vista Target Quake è davvero una piacevole sorpresa. Avatar e il resto del team di sviluppo hanno realizzato un mod molto particolare, che sicuramente farà parlare di sé.
Cominciamo col dire che Target Quake stravolge completamente lo stile di gioco di Quake 3 Arena. Prima di tutto la visuale non sarà più in prima persona, ma in una strana e insolita visuale laterale, come i vecchi platform bidimensionali per intenderci. Le modalità, da quello che abbiamo potuto vedere, in questa prima beta sono quattro. Il classico Deathmatch (tutti contro tutti o a squadre), il Capture The Flag, il Duello Far West e la Pallavolo. Se per le prime due non credo ci sia bisogno di ulteriori spiegazioni, per il duello e per la pallavolo forse le cose non sono così semplici. In pratica, nel primo dovrete scegliere una delle due squadre disponibili per poi entrare nell'arena. Il problema è che non potrete muovervi se non entro i limiti dello schermo. Insomma, per dirla in parole povere, la mappa non scrolla e tutto quello che potrete fare è combattere davanti al saloon, mentre i cespugli mossi dal vento vi passano vicino. Vi ritroverete davanti il vostro avversario e un timer che lentamente arriverà a zero. Appena avrà raggiunto lo zero potrete cominciare a sparare, rimanendo però sempre fermi. Strano, molto strano, ma indubbiamente divertente.



L'originalità è il vero punto di forza di *Target Quake*.

Quando i team sono composti da almeno quattro persone, si comincia a vedere la vera carneficina che neanche il più violento deathmatch normale potrebbe sognare.
Stesso discorso per il VollyBall, altra modalità indubbiamente divertente. La mappa è composta da un semplice campo di beach-volley. Dovrete come al solito scegliere una squadra e poi entrare in campo. Potrete muovere la palla sparandole addoso, esattamente come in QPong. In questa modalità però il vantaggio della visuale laterale si vede tutto, visto che in questo modo è molto più semplice controllare la direzione della palla. Inoltre, il fatto di avere tanti piccoli personaggi che si maciullano contemporaneamente su schermo è un vero spasso...
La grafica è davvero splendida, nel senso che le dieci mappe comprese nel file da 30 mega sono tutte realizzate ottimamente. In particolare ci è piaciuta quella ambientata per le strade di una città. Infatti, dato che i personaggi di Q3 sono stati enormemente rimpiccioliti, dovrete stare attenti a non farvi investire da una macchina mentre correte sulle ringhiere e saltate da un bidone della spazzatura all'altro.
Target Quake è insomma un mod piuttosto divertente, peccato che sia afflitto da una serie praticamente infinita di bug. Per esempio, le modalità Pallavolo e Duello Western potrete selezionarle solo da console e, in ogni caso, appena finita la partita il gioco crasha inesorabilmente tornando a Windows. Inoltre, il sistema di controllo è ancora un po' troppo macchinoso e non è possibile spostarsi sull'asse verticale, ma solo su quella laterale. Comunque, sono tutti problemi che Avatar e soci sperano di risolvere nella prossima release.

Sergio "Zaku" Pennacchini


• Originale • Divertente • Ottime mappe

• Alla lunga ripetitivo • Numerosi bug • Sistema di controllo scomodo

PRESTAZIONI 3D *Target Quake*, è inferiore come dettaglio al normale *Quake 3*. Anche con una Voodoo 2 non avrete nessun problema, basta avere un po' di RAM extra.






LAN	8
INTERNET	6
UPGRADE	7

7 - 6 - 7 — **7**

CONCLUSIONI

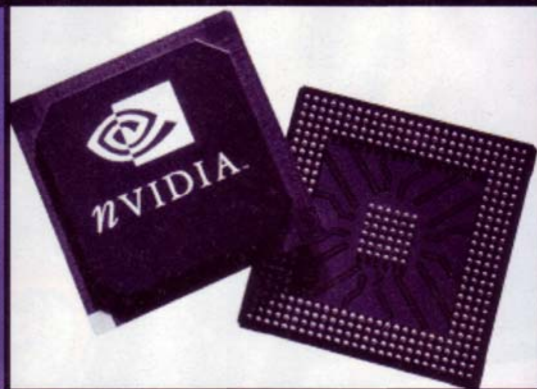
Target Quake è un mod davvero originale e, soprattutto, divertente. Una nuova beta è già in via di sviluppo e promette di correggere molti dei bug che affliggono questa prima release. Ma già così com'è, *Target Quake* è un prodotto sicuramente valido. Se volete giocare a pallavolo con un bel BFG, installate il file che trovate nel nostro CD...

NETWARE

La Microsoft finalmente distribuisce sul mercato la sua nuova linea di periferiche PC, che naturalmente troverete recensita in questo numero. E la solita valanga di news dal fantastico mondo dell'hardware...

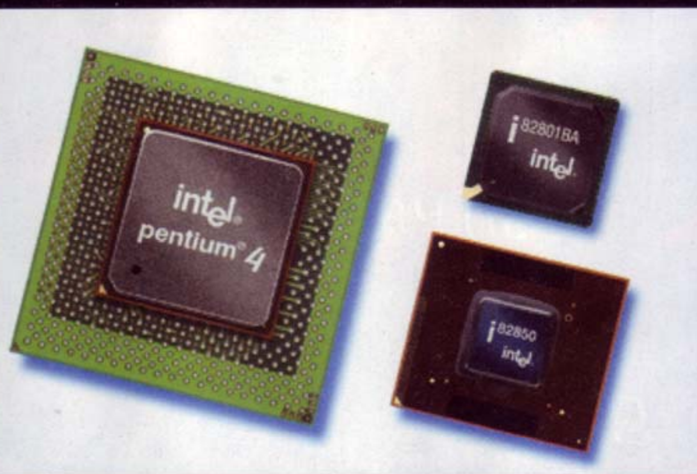
3Dfx lascia il mercato...

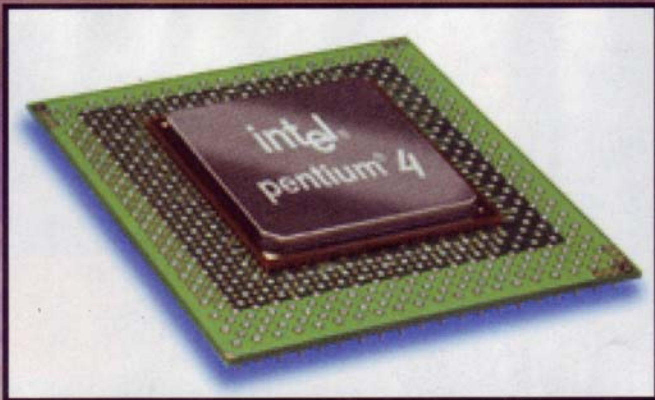
I recenti guai finanziari della 3Dfx hanno finalmente avuto un finale, magari non drammatico ma certamente non proprio allegro per tutti gli appassionati della casa creatrice del mitico chip Voodoo. La Nvidia, sull'onda dei recenti successi che l'hanno portata alla leadership del settore 3D, ha deciso infatti di acquistare la compagnia americana, sborsando, secondo alcune indiscrezioni, circa 100 milioni di dollari. Dopo la notizia, sono cominciate le prime speculazioni sul futuro del marchio 3Dfx all'interno del mercato. E mentre alcuni davano quasi per scontato che i marchi Voodoo e 3Dfx, nonostante godano tutt'ora di un certo impatto sul pubblico, sarebbero stati messi da parte in favore della GeForce, ormai sinonimo di prestazioni di elevato livello, la 3Dfx continuerà a vivere. A quanto pare infatti, la Nvidia non ha alcuna intenzione di chiudere definitivamente la 3Dfx come marchio di vendita. La soluzione più probabile è che in futuro i prodotti economicamente più vantaggiosi e che quindi non rappresentano la punta della gamma Nvidia verranno commercializzati sotto etichetta 3Dfx. Insomma, cala tristemente il sipario sulla compagnia che per prima ha creduto nei chip 3D, portando questo settore alla ribalta e rivoluzionando il nostro modo di giocare. Un altro triste addio...



Finalmente Pentium 4

Dopo ritardi, smentite, problemi di funzionamento, polemiche utili e meno utili, finalmente il Pentium 4, l'attesissimo chip ad alte prestazioni della Intel, è arrivato nei negozi americani e presto arriverà anche in Italia (forse già nel momento in cui leggerete queste righe). Ma cosa ha di così speciale questo P4? Beh, prima di tutto dobbiamo dire che è il processore più potente mai costruito per il mercato consumer. Inizialmente è previsto in due velocità, 1.4 e 1.5Ghz, con bus a 400Mhz gestito tramite il nuovo chip Intel 850. Il tutto è costruito con la nuova tecnologia a 0.18 micron, che a quanto pare sembra aver dato non pochi problemi alla compagnia americana. Ma alla fine il risultato è un processore davvero potente e, nell'attesa che l'AMD risponda con la sua nuova linea di CPU che arriverà nel 2001, la Intel può godersi questo momento di leadership tecnologica. Concludiamo con i prezzi, che per ora sono assolutamente proibitivi. La versione a 1.5Ghz costa 899$, l'equivalente di due milioni di lire circa, mentre l'1.4Ghz costa 699$, che corrispondono più o meno a un milione e seicentomila. Non male, eh?





Zaku ha brevettato il primo vibratore in grado di riconoscere le impronte digitali del padrone/a...

Da non credere...

Questa è una di quelle notizie che fanno sorridere e riflettere allo stesso tempo. Internet infatti ci narra le vicende di un impiegato della Nvidia che, quando ha saputo tramite mail interne che la società per cui lavora si era accordata con la Microsoft per la fornitura della GPU alla Xbox, ha acquistato azioni della Nvidia per il valore di 31.000 dollari. Quando la Microsoft ha reso pubblico l'accordo, le azioni della casa creatrice della GeForce sono salite alle stelle, fruttando al furbone di cui sopra la bellezza di 446.000 dollari. Le autorità, insospettite dall'operazione, si sono accorte della truffa messa in atto da Manu Shrivastava, questo il nome dell'impostore, che ora rischia la bellezza di 15 anni di carcere e una multa di 500.000 dollari. Insomma, niente male come punizione in un paese dove i bambini di 12 anni vanno in giro armati e dove il tasso di stupri è il più elevato del mondo. Sì, siamo volutamente polemici...



Prime notizie sull'Nv 20



Anche se manca ancora parecchio tempo alla sua uscita sul mercato, cominciano comunque a trapelare le prime indiscrezioni sull'Nv20, il chip grafico della nuova generazione della Nvidia, che sarà molto simile a quello montato sull'Xbox. Secondo queste indiscrezioni, nelle immagini semplici (pochi triangoli, pochi effetti attivati) l'Nv20 sarà due volte più veloce della GeForce 2 Ultra, mentre in quelle complesse (molti triangoli con tanti begli effetti attivati), il nuovo chip Nvidia dovrebbe triplicare la velocità della GF2. Inoltre, l'antialiasing è stato enormemente migliorato rispetto alle precedenti schede Nvidia. Per ora è tutto...

Labtec importa Razer



Se siete dei veri appassionati di sparatutto in soggettiva, sicuramente conoscerete il Razer Boomslang, senza dubbio il mouse più preciso e sensibile mai realizzato. Fino a oggi, se volevate procurarvene una copia eravate costretti a cercarlo per importazione parallela o in spericolati siti Internet (come NGI, uno tra i primi ad averlo disponibile). Ora finalmente qualcuno ha deciso di importarlo ufficialmente anche in Italia. La Labtec, famosa casa produttrice di casse e periferiche audio per PC, che recentemente ha espanso il suo catalogo con numerosi nuovi prodotti, ha infatti deciso di portare il topo più veloce del mondo qui nel vecchio stivale. Al momento il prezzo non è ancora stato annunciato ufficialmente, ma viste le altissime prestazioni di questo prodotto e l'elevata qualità dei suoi materiali, sicuramente avrà un prezzo abbastanza alto rispetto ai normali mouse. Ma il Boomslang non è assolutamente un mouse normale...



NEWSWARE

DDR PER XBOX

La Microsoft ha annunciato che la Micron sarà la fornitrice ufficiale della memoria DDR per la sua nuova, attesissima console, l'Xbox. Olè!

RAMBUS 4

La Rambus, nota casa produttrice di memorie per PC, ha intimato alla Intel di non usare i propri brevetti per la realizzazione del chip per la gestione delle memorie per il Pentium 4. Si profila un'altra causa legale multimiliardaria?

MOUSE PER PARANOICI

La Siemens ha lanciato sul mercato un mouse in grado di riconoscere le impronte digitali del proprio "padrone". Tutti gli altri utenti verranno ignorati e non potranno avere accesso al computer se non in possesso di una specifica password settata dal padrone. Bah!

Il futuro dell'ADSL



Attualmente, la connessione ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) è una delle più veloci disponibili sul mercato a un prezzo ancora ragionevole (linee dedicate e compagnia costano molto di più in Italia). Mentre molti pensavano che questa tecnologia fosse destinata a morire con l'arrivo delle linee dedicate a basso costo, una compagnia di Singapore, la Aztech, ha annunciato l'SDSL Router, che permetterà agli abbonati di uploadare e downloadare file a una velocità di 2.3Mb al secondo. Niente male, eh? Per ora questo tipo di connessione è destinata alle aziende, ma presto, stando al comunicato stampa ufficiale, sarà disponibile anche per gli utenti privati. Il problema è: quando vedremo anche nella nostra stivalica penisola qualcosa del genere? Ai posteri l'ardua sentenza...

Se pensate che .NetGamer sia politicamente molto poco corretta, avete perfettamente ragione...

Saitek ST 200

PREZZO: 56.000 lire
SITO INTERNET: www.saitek.com
BUNDLE: Nessuno

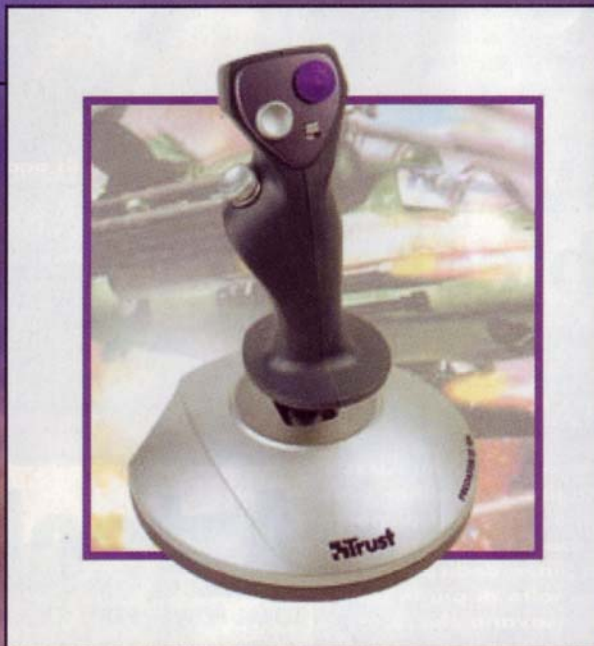
La Saitek sembra tornata alla grande sul mercato. Dopo un periodo di relativa inattività, ora la compagnia americana ha completamente rivoluzionato il suo catalogo offrendo prodotti di vario genere per adattarsi alle caratteristiche e possibilità di ogni acquirente. E questo Saitek ST 200 è un controller pensato appositamente per chi non ha molti soldi da spendere, ma cerca un buon joystick per simulatori di volo a un prezzo decisamente accessibile. Per sole 56.000 lire potrete infatti portarvi a casa l'ST 200, che da subito colpisce per il suo design futuristico e accattivante, in puro stile Saitek. La leva principale ha una forma che si adatta sia ai destri che ai mancini, una caratteristica apparentemente banale ma che pochissimi controller hanno in realtà (per esempio il Sidewinder è adatto solo ai destri). In tutto sono presenti quattro bottoni, perfettamente programmabili tramite il pannello di controllo di Windows. Tre sono posti sulla parte alta del joystick e sono facilmente accessibili con il pollice (peccato che siano troppo vicini tra loro e a volte capita di premere il pulsante sbagliato...), mentre il quarto è il classico grilletto e si trova a portata del vostro indice. Non manca una leva per il throttle, posta sulla base solida e ben attaccata alla vostra scrivania. Il collegamento avviene tramite cavo USB, che permette un veloce e facile riconoscimento da parte del vostro sistema operativo preferito. Insomma, se siete alla ricerca di un buon joystick, questo è un acquisto decisamente consigliato.



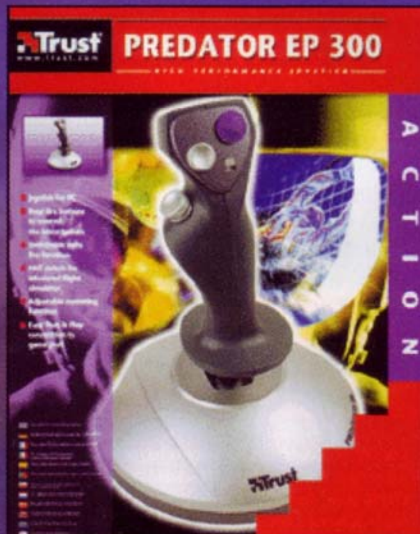
VOTO 8 Un'ottima periferica, che non tradisce la fama della Saitek. L'ST 200 è una soluzione perfetta se siete appassionati di simulatori di volo ma non avete molti soldi da spendere.

Predator EP 300

PREZZO: 36.000 lire
SITO INTERNET: www.trust.com
BUNDLE: Nessuno



Un prodotto davvero interessante, questo Predator EP 300. Si tratta di un joystick adatto ai simulatori di volo così come agli altri titoli che richiedono una periferica del genere, come MechWarrior 4 per esempio. Il look è piuttosto accattivante, anche se non raggiunge la bellezza del Saitek ST 200. La base è solida quanto necessario e le ventose per incollarla alla vostra scrivania sono in grado di reggere anche ai vostri dogfight più violenti. Sulla leva principale, adatta purtroppo solo ai giocatori destri, trovano spazio quattro bottoni. Uno è il classico trigger posto sul davanti della leva, il secondo si trova in alto, mentre il terzo e il quarto sono inseriti in mezzo all'impugnatura, anche se in posizioni che non rischiano accindentali pressioni poco gradite. Non manca inoltre un hat swtich, in pratica un controller direzionale che di solito viene usato per gestire le visuali nei simulatori di volo. Inoltre, la Trust ha inserito anche un pulsante per il turbo che vi consente di sparare proiettili (nel caso di un simulatore di volo) a velocità davvero assurde. Venduto a un prezzo di sole 36.000 lire, il Predator EP 300 è un ottimo controller, che ha nel rapporto qualità/prezzo il suo maggiore punto di forza. Il collegamento avviene tramite il classico cavo joystick che va diretto diretto alla vostra scheda audio. Niente USB quindi, ma a un prezzo del genere è difficile pretendere di più...



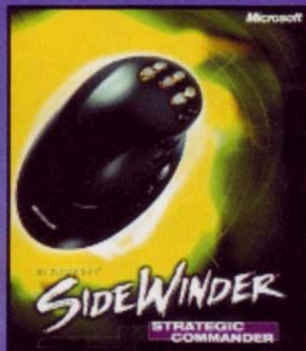
VOTO 7 Un controller semplice senza troppe pretese, ma con un prezzo che definire concorrenziale ci sembra riduttivo. Insomma, il discorso è il solito. Avete pochi soldi? Bene, allora il Predator EP 300 è un'ottima scelta.

La maggior parte dei redattori odia la maggior parte dei grafici...

Strategic Commander

Lo Strategic Commander è un controller davvero diverso da tutto quello che avete visto fino ad ora. Si tratta di una periferica creata appositamente per gli amanti degli strategici in tempo reale. Usata insieme al mouse, vi permette di dimenticarvi completamente della tastiera e di eseguire semplici operazioni come la creazione di edifici o unità in maniera semplice e, soprattutto, velocissima (fattore molto importante nelle partite in multiplayer). Dotato di un look davvero splendido, il Commander si attacca tramite cavo USB ed è fornito con un completo programma di configurazione che vi permette di scaricare profili da Internet per gli strategici più importanti del momento. In tutto ha 9 pulsanti che possono essere usati in combinazione tra di loro per un totale di 72 (!!) comandi differenti. Non manca anche una semplice funzione di zoom per inquadrare meglio la mappa, che potrete spostare a vostro piacimento muovendo il controller nelle otto direzioni. Insomma, un prodotto davvero valido che nessun appassionato di strategici dovrebbe farsi mancare.

PREZZO: 129.900 lire
SITO INTERNET: www.microsoft.com/hardware/sidewinder
BUNDLE: Nessuno



VOTO 8 Un controller davvero particolare, adatto solo agli amanti degli strategici. MA è un vero capolavoro...

Game Voice

PREZZO: 109.000 lire
SITO INTERNET: www.gamevoice.com
BUNDLE: Nessuno



Ancora una periferica realizzata dalla Microsoft e pensata appositamente per gli appassionati del gioco in rete. Il Game Voice consiste di un semplice set di cuffie e microfono che può essere utilizzato con i più famosi programmi di comunicazione in tempo reale come Roger Wilco e Team Sound. Inoltre, il Game Voice prevede anche un suo programma di comunicazione chiamato Voice Command Software, che funziona davvero alla grande e permette di associare alcuni comandi per i vostri giochi preferiti alla vostra voce. In pratica, se giocate a Quake 3 vi basterà dire "shotgun" per cambiare arma e imbracciare una shotgun, oppure "Flap Down" per abbassare i flap mentre giocate a Combat Flight Simulator 2. Le possibilità sono davvero infinite, visto che il Game Voice è in grado di funzionare praticamente con qualsiasi gioco esistente. Certo, il prezzo non è proprio economico e alla fine il Game Voice propone delle funzionalità di cui potete anche fare a meno, ma se siete degli irriducibili del gioco online, questa periferica potrebbe davvero stupirvi...

VOTO 7 Una periferica "sui generis", sicuramente non adatta a tutti e di certo non fondamentale. Ma se vivete a pane e Quake 3, dovreste provarla assolutamente...

Sidewinder Force Feedback 2

PREZZO: 219.900 lire
SITO INTERNET: www.sidewinder.com
BUNDLE: Nessuno



Concludiamo la nostra carrellata sui nuovi prodotti Microsoft con il Sidewinder Force Feedback 2, il controller nato e pensato per le simulazioni di volo. La qualità è come sempre altissima. Il design è stato rivisto e ora il joystick è leggermente meno ingombrante rispetto al suo predecessore. I pulsanti poi sono di un colore grigio metallizzato, decisamente piacevole da vedere. Il cavo USB e il programma di configurazione incluso nella scatola permettono un'installazione veloce e immediata, senza particolari problemi. Naturalmente non mancano i classici profili per i maggiori giochi del momento, che potrete anche scaricare da Internet o personalizzare a vostro piacimento. Come sempre, avrete una valanga di bottoni, un controller per il throttle e un hat switch a otto direzioni per le visuali di gioco. L'effetto Force Feedback è quanto di meglio possiate trovare sul mercato, con scosse diverse tra loro a seconda del movimento che viene riprodotto su schermo. Se per esempio sparate, sentirete la vostra leva muoversi dolcemente mentre se vi schiantate a terra con il muso, e la scossa sarà decisamente più violenta. Il prezzo è un po' alto, e in generale questo controller non riesce a raggiungere i livelli di eccellenza del Saitek X36, ma se siete appassionati di simulatori di volo state certi che il Force Feedback 2 è la scelta che fa al caso vostro.

VOTO 9 Semplicemente il miglior joystick force feedback che potete trovare in giro, Saitek X36 escluso, naturalmente...

Presto la Microsoft produrrà anche il primo scaccolatore automatico force feedback USB. WOW!

CAPITOLO 7

LA PS2 CONQUISTA L'AMERICA, IL DREAMCAST È SEMPRE PIÙ SINONIMO DI MULTIPLAYER E LAETITIA CASTA NON VUOLE USCIRE CON NOI...

Ok, la PlayStation 2 è arrivata in Italia e tutte le console sono bloccate fino a febbraio. Il successo è stato notevole, anche se al momento del lancio i giochi disponibili non erano poi così tanti come ci volevano far credere. Fortunatamente col Natale le cose sono migliorate... In ogni caso, ecco quello che è successo nell'ultimo mese nel dorato mondo delle console.

Sergio "Zaku" Pennacchini

LA PS2 SBARCA IN EUROPA

È arrivata. Venerdì 24 novembre la PlayStation 2 ha fatto ingresso nel nostro paese scomodando quotidiani e televisioni di ogni genere. La Sony ha consegnato circa 80.000 console, anche se non tutte subito, visto che altre consegne sono previste da qui a Natale. Comunque, se volete una PS2, preparatevi ad aspettare parecchio, visto che a quanto pare tutte le macchine sono state prenotate fino a febbraio. Ma mentre da noi il lancio è stato piuttosto pacifico e tranquillo, la stessa cosa non si può dire per i nostri "cugini" francesi. Questi bravi mattacchioni che vedete nelle foto si sono riuniti al Virgin Megastore di Parigi, tutti nella speranza di potersi portare a casa una PS2 nuova di zecca. Il risultato? Circa l'80% delle persone è tornata a casa con un bel niente, mentre tre ragazzi non sono tornati a casa, ma sono andati direttamente all'ospedale per alcune ferite riportate nella simpatica riunione di mangiabaguette, per l'occasione trasformatisi in un branco di bestie. Una vera vergogna. Non vogliamo dare ulteriori commenti, anzi no... non possiamo resistere. È bello vedere che in una nazione che accusa l'Italia di essere incoerente e incivile (vedi caso blocco importazioni carni francesi da parte del nostro governo per via della mucca pazza), poi succedono cose del genere. Bah...





Riceviamo sempre più mail che ci chiedono perché odiamo così tanto la Francia...

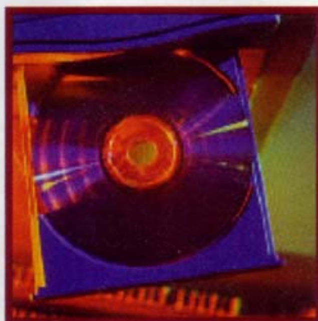
NINTENDO PUNTA SU INTERNET



Se avete letto con attenzione i precedenti numeri di .NetGamer, sicuramente sarete rimasti incuriositi dalla nuova console Nintendo GameCube, in uscita la prossima estate in Giappone. Ora la casa di Mario sta rivelando sempre più frequentemente le proprie strategie per riconquistare il mercato dei videogiochi, un tempo suo dominio incontrastato. E tra queste strategie è compreso anche il multiplayer via Internet. Come avrete notato, il GameCube monterà un modem direttamente all'interno della console, modem che permetterà di navigare in rete e, naturalmente, di giocare. La Nintendo ha deciso di fare grossi investimenti, e al momento è al lavoro per realizzare una rete apposita per gli utenti del GameCube, rete che permetterà di avere ping molto bassi anche senza disporre di connessioni ultra veloci.
L'iniziativa è dovuta soprattutto al tizio che vedete nella foto, Jim Merrick, della Nintendo Of America, che si occuperà personalmente di dirigere questo progetto, che dovrebbe essere pronto per il lancio della console nel Sol Levante.

PIRATERIA PLAYSTATION 2? NO PROBLEM...

Beh, prima o poi doveva succedere. La versione giapponese della PlayStation 2 è ormai modificabile con un semplice quanto economico chip, esattamente come è successo per la prima Play. Con questo chip non solo potrete leggere i giochi europei e americani, ma anche i titoli copiati. La Sony evidentemente si era accorta della facilità con cui poteva essere modificata una PS2 giappo, così è corsa ai ripari per la versione europea, che ha scheda madre spaccata in due ed è quindi molto più difficile da modificare. In ogni caso, noi siamo convinti che prima o poi si riuscirà a chippare anche la PS2 europea e a copiare i giochi con masterizzatori come quello che vedete nel foto. Staremo a vedere...



PSONE CONQUISTA L'AMERICA

A quanto pare la Sony, nonostante i problemi riguardanti la scarsa quantità di PlayStation 2 disponibili sul mercato americano, sta vivendo l'ennesimo momento di successo per la vecchia, amata PlayStation. La PSOne, in pratica una PlayStation bianca, rotonda e molto più piccola, sta vendendo davvero alla grande negli USA, con il 42% del mercato console, distanziando Dreamcast, Nintendo 64 e, all'ultimo posto, proprio la PlayStation 2 che detiene solo il 9% (dato comunque dovuto alle poche macchine disponibili). Insomma, la Sony ancora una volta si dimostra leader del mercato. Sarà dura per Microsoft, Sega e Nintendo riuscire a scalfire la sua leadership.









UN ANNO NERO PER LA SEGA...

La Sega ha reso pubblici i suoi dati di bilancio dell'ultimo anno fiscale. Beh, se pensavate che gli affari per la casa giapponese stessero andando male, vi dovrete ricredere... perché le cose stanno andando malissimo! La Sega è infatti la società con il bilancio passivo più grave di tutto il Giappone. La casa di Sonic è prima di questa triste classifica grazie a una perdita che ammonta a circa 260 milioni di dollari (circa 600 miliardi di lire). Il secondo posto è occupato dalla Nichei, coinvolta recentemente in uno scandalo. Al quarto posto, altro nome illustre, la Mitsubishi, nota casa produttrice di automobili. Anche se il Dreamcast sta andando piuttosto bene in America e se la cava anche in Europa, difficilmente i guadagni di questi due territori potranno coprire le perdite della divisione giapponese della Sega. Sarà per il prossimo anno...

NUOVE STRATEGIE PER L'XBOX

La console ormai è pronta, adesso mancano solo i giochi. E la Microsoft sta facendo di tutto per attirare quanti più sviluppatori possibile. Quando una compagnia vuole realizzare un gioco per una console, di solito deve pagare un prezzo che varia a seconda dell'importanza del gioco stesso e del numero di unità che si pensa di realizzare. La Sony per esempio chiede circa 9 dollari a unità per un gioco su PlayStation 2, mentre la Nintendo ne chiede 10 per un titolo su GameCube. Come detto comunque, si tratta di prezzi piuttosto flessibili. La Microsoft ha deciso di abbassare notevolmente questo prezzo, per rendere l'Xbox non solo una console facile da programmare, ma anche economica per gli sviluppatori. Il prezzo quindi si aggirerà sui 7,5 dollari per ogni gioco prodotto, ma a quanto pare la casa di Zio Bill diminuirà ancora di più questo prezzo pochi mesi dopo il lancio della console. Un'ottima strategia, che si dice abbia portato dalla parte della Microsoft alcuni sviluppatori molto importanti, tra cui la stessa Squaresoft. Si tratta naturalmente di notizie non ufficiali, quindi non ci resta che aspettare...



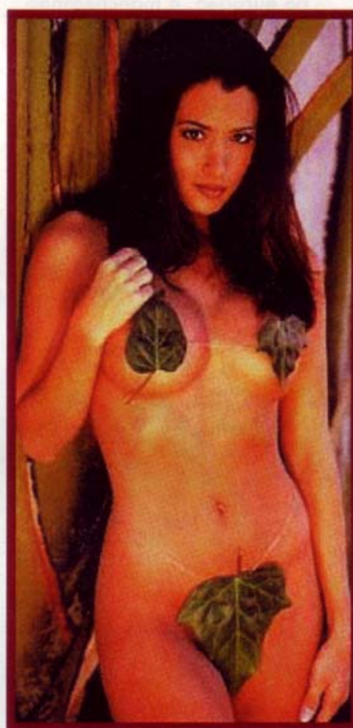
NFL 2K1 SEGANET SUPERBOWL

Un'iniziativa davvero splendida da parte della Sega. Per celebrare le altissime vendite di quel capolavoro che è NFL 2K1 (recensito lo scorso numero), la Sega ha deciso di organizzare un mega torneo online, il Seganet Bowl 2001. Se avete una copia di NFL 2K1, collegatevi a www.seganet.com e iscrivetevi (sempre se siete in tempo). Potrete vincere fantastici viaggi in America e molto altro ancora!

THE ULTIMATE MANO MORTA SIMULATOR EXTREME

Ok, che i Giapponesi fossero una massa di maniaci sessuali con grosse tendenze onanistiche (infatti hanno tutti gli occhiali...) lo sapevamo un po' tutti, ma che arrivassero a fare un simulatore di "tastata di dolce e rotondo sederino di giapponesina innocente ma neanche troppo" non ce lo saremmo mai immaginati. Questo semplice cabinato da sala, chiamato Boong Ga Boong Ga, mostra il sedere e le belle gambe (finte) di una ragazza vestita con un paio di jeans. Mettete la monetina e potrete tastarle il sedere, con tanto di punteggio finale a seconda delle vostre abilità di pervertiti. Un vero mito, noi ne abbiamo già ordinato una copia che metteremo fieri vicino al frigorifero delle birre. E alcuni di noi intanto stanno seriamente prendendo in considerazione l'idea di trasferirsi in pianta stabile in Giappone...





...la cosa interessante è che tutti quelli che le mandano sono assolutamente d'accordo con noi...

QUAKE 3 ARENA VS. UNREAL TOURNAMENT

Il match che ha infiammato lo scorso anno il panorama degli sparatutto online per PC sta per riproporsi su console. Quake 3 Arena e Unreal Tournament arrivano su Dreamcast, portando il vero multiplayer dove nessuno aveva mai osato immaginare...







Quando leggerete queste righe, Quake 3 Arena sarà già uscito per Dreamcast in versione europea, e mancheranno poche settimane all'uscita di Unreal Tournament sotto etichetta Infogrames. Qui in redazione, grazie ai colleghi di Dreamcast Arena, abbiamo avuto modo di provarli tutti e due. Ma mentre Quake 3 era il gioco completo e finito, UT era ancora in fase beta e come tale non completamente giudicabile. In ogni caso, si tratta di due prodotti davvero validi, ma anticipando le nostre conclusioni possiamo dire che Unreal Tournament ci è sembrato migliore...

Quando abbiamo provato per la prima volta Quake 3, siamo rimasti davvero stupiti. Giocare con il pad tutto sommato non è così difficile e, anche se non si raggiungerà MAI la precisione della combinazione mouse/tastiera tipica dei PC, si ottengono comunque buoni risultati. I programmatori hanno anche inserito alcune nuove mappe fatte appositamente per la versione Dreamcast. La cosa incredibile è la qualità grafica di questa conversione, che dimostra ancora una volta le potenzialità della console Sega. Le texture sono di rara bellezza, sicuramente tra le migliori che abbiamo mai visto in un gioco per console. Certo, la risoluzione non è assolutamente paragonabile a quella di un PC, ma in ogni caso non si sente la mancanza del 1280x1024 e delle varie timedemo... Inoltre, questa versione di Quake 3 permette di giocare in quattro anche sulla stessa console, tramite naturalmente il famoso split-screen. Avrete bisogno di un televisore piuttosto grosso, ma almeno potrete insultare e picchiare il vostro avversario in diretta. Per quanto riguarda le modalità online, sono le stesse della versione PC, con un'unica, grave, differenza. Quake 3 Arena per Dreamcast supporta solo 4 giocatori contemporaneamente, un po' pochini a nostro giudizio. Inoltre, il lag spesso si fa sentire. Dato che i





Dreamcast europei sono equipaggiati con un vetusto 33.6 (gli Americani e i Giapponesi hanno un più decente 56k), spesso si hanno rallentamenti nella connessione che possono risultare fastidiosi. Comunque i programmatori sono stati abili nel gestire il lag e non vedrete mai il gioco bloccarsi o andare a scatti. Tutto quello che succederà sarà un rallentamento del tempo di risposta del comando per il fuoco. In pratica, quando inquadrate un avversario e laggate, dopo aver premuto il tasto del fuoco vedrete partire i

In Italia erano state prenotate 400.000 PlayStation 2...





proiettili solo dopo qualche millisecondo, che però a volte può fare la differenza tra una vittoria gloriosa e una umiliante sconfitta. Peccato, perché per il resto il gioco si comporta davvero alla grande. Comunque, la Sega ha annunciato che presto arriveranno anche i 56k in Europa, cosa che dovrebbe migliorare notevolmente le prestazioni del Dreamcast su Internet e nel multiplayer online.

Ma il prossimo marzo gli appassionati di sparatutto in possesso della console Sega potranno contare su un altro capolavoro apparso ormai un anno fa sui nostri PC. Unreal Tournament, sviluppato dalla premiata ditta Epic (che ora è al lavoro su Unreal 2), sta infatti per essere ultimato. Abbiamo avuto modo di provare una versione beta del gioco e dobbiamo dire che siamo rimasti molto ben impressionati. Il grande punto di vantaggio rispetto a Quake 3 è la possibilità di giocare in otto contemporaneamente via Internet, mentre Q3, come detto, si ferma solo a quattro giocatori. Purtroppo non possiamo dirvi come UT per



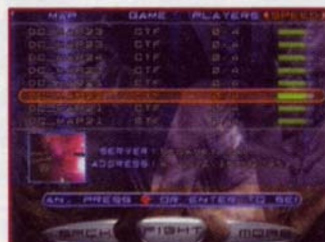
Dreamcast si comporta sotto il profilo del lag e della velocità di connessione, visto che essendo ancora in fase beta non erano disponibili server per provarlo. Quindi ci siamo dovuti affidare a "semplici" partite in single-player contro i soliti, amatissimi bot. Rispetto alla versione PC, purtroppo manca la modalità Assault, sicuramente una delle più originali e divertenti di Unreal Tournament. Sono rimaste invece il Capture The Flag, uno dei migliori mai realizzati in uno sparatutto, il Domination e, naturalmente, l'immancabile Deathmatch. Esattamente come nella versione per PC, potrete affrontare tranquillamente ogni modalità sia online che offline. I bot infatti potranno ricoprire il ruolo sia dei vostri compagni di squadra che dei vostri avversari, e lo faranno sempre nel miglior modo possibile. L'Intelligenza Artificiale è infatti molto valida, esattamente come nell'edizione PC. Se selezionerete un livello di difficoltà basso, potrete cominciare a familiarizzare con il sistema di controllo senza preoccuparvi troppo degli avversari. Quando vi sentirete pronti, potrete selezionare un livello di difficoltà più elevato, e allora comincerà la vera sfida. È incredibile come i bot di Unreal Tournament riescano a comportarsi in maniera credibile e soprattutto a offrire sempre un elevato livello di sfida. Se poi vi sentite delle semi divinità, potrete provare a sfidare il computer al livello di difficoltà massimo...

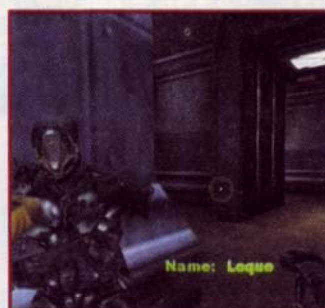
Altre sorprese piuttosto gradite arrivano sotto il profilo grafico. Le mappe sono le stesse di Unreal Tournament PC, senza l'aggiunta di livelli extra o cose del genere. Tuttavia, il dettaglio grafico è davvero elevato e regge tranquillamente il confronto con la versione per personal computer. I modelli poligonali sono ottimi e la qualità delle texture è decisamente valida.

Anche il sistema di controllo si comporta bene, ma naturalmente il pad del Dreamcast poco si adatta a uno sparatutto in soggettiva. Comunque, già da tempo sono disponibili sia la tastiera che il mouse per la console Sega, un acquisto decisamente consigliato se volete gustarvi appieno Unreal Tournament (o Quake 3 Arena).

In definitiva, si tratta di due ottime conversioni, che dimostrano ancora una volta che le console sono ormai in grado di gestire anche i titoli PC. Certo, c'è il piccolo problema del sistema di controllo, ma è ormai superato vista la grande quantità di periferiche come tastiere e mouse disponibili per le console. Come se non bastasse, la PlayStation 2, con le sue uscite USB, può utilizzare una qualsiasi tastiera o mouse per PC senza nessun problema. Proprio per la console Sony, inoltre, sono stati annunciati alcuni sparatutto che molti di voi già conosceranno. Oltre al divertente Time Splitters, uscito in contemporanea con il lancio della console, presto arriveranno Unreal Tournament, Quake 3 Revolution (di cui si occupa la Electronic Arts) e The World Is Not Enough, sparatutto che riprende le gesta dell'agente segreto meno segreto di tutto il mondo, James Bond.





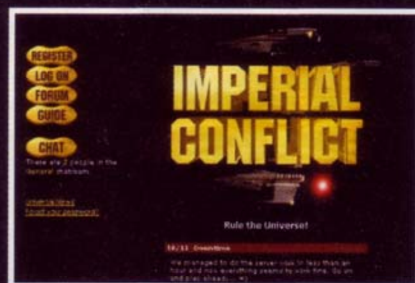






...ne sono arrivate solo 90.000, ma dentro ci stava Fantavision! Che culo...

Questa sezione di Net Gamer serve a farvi capire che Internet non serve solo a giocare a *Quake 3* e a scaricare qualche foto porno. Anche se non smetteremo mai di usarla per questi due motivi (soprattutto per il secondo), la grande Rete ha in serbo per i suoi navigatori molte altre sorprese. E tra queste ci sono i cosiddetti Internet Games, titoli spesso di ottima qualità che si possono scaricare da qualche sito per poi essere giocati tranquillamente sul proprio PC. Naturalmente anche in multiplayer...



SE VI SIETE DIVERTITI A GIOCARE A PLANTARION, CON IMPERIAL CONFLICT POTRETE FARE UN GUSTOSO BIS...

IMPERIAL CONFLICT

Sviluppo: Due ragazzi svedesi che lavorano come schiavi...
Sito Internet: http://www.imperialconflict.com/
Genere: Strategico

Requisiti:
Pentium II 266
32Mb RAM
Modem 56k

La moda dei giochi online si sta diffondendo velocemente, soprattutto grazie a titoli come Planetarion, che ormai è diventato un vero e proprio successo di massa. Questo Imperial Conflict nasce proprio come un diretto concorrente del prodotto della VIA, e vi possiamo assicurare che è tranquillamente in grado di reggere il confronto.
Il gioco non richiede nessun tipo di interfaccia locale se non quella del proprio amatissimo browser preferito e, naturalmente, bisogna avere tanta voglia di divertirsi. Prima di cominciare a giocare sarà



Choose your galaxy

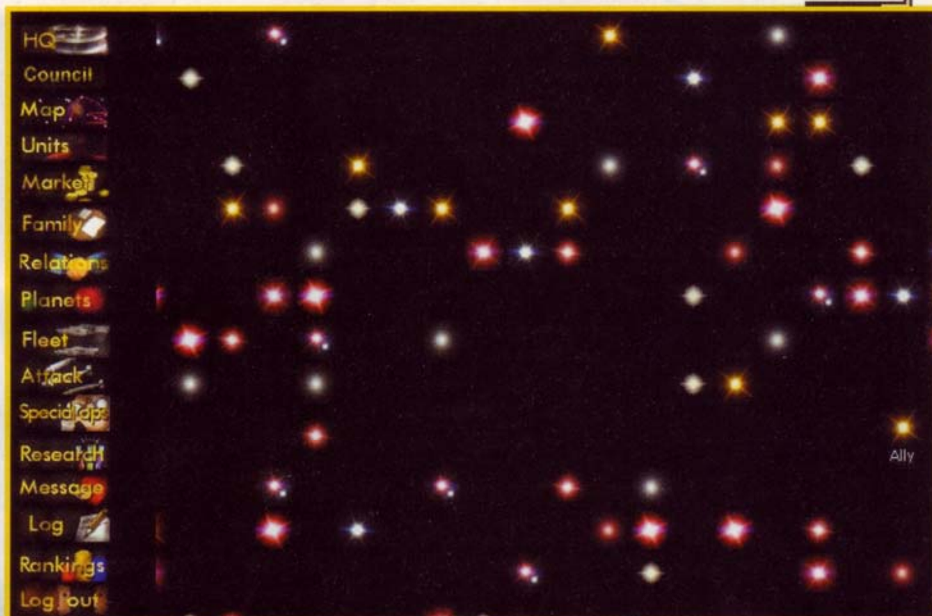
Milky Way
Players: 3031
Free spots: 102

The birthplace of Humanity, this galaxy is packed with warring empires, all seeking dominance over others. If you're looking for a real challenge, go here.

Andromeda
Players: 919
Free spots: 8
Currently closed for new players
Newly colonized, Andromeda is smaller than Milky

necessario procedere con la registrazione del proprio account, che richiederà pochi ma significativi dati per potervi permettere l'acceso. Tra questi ricordiamo la galassia di residenza nella quale combatterete, il nome del vostro pianeta natale e soprattutto la razza di appartenenza. Questo sarà un fattore molto importante, in quanto ciascuna delle tre razze ha delle particolari caratteristiche influenti sulle abilità da poter utilizzare durante il gioco. La prima delle tre è rappresentata dai Partaxian, una razza dalle origini ancestrali misteriose e impenetrabili. Esperta nel campo dell'esoterismo, riesce a eliminare i propri avversari con falsi oroscopi e con arcani incantesimi dagli effetti devastanti, capaci di distruggere interi pianeti. La seconda razza precostruita è invece quella dei Wardancers, dei veri maniaci della guerra esperti nelle arti del combattimento e capaci di stritolare nella morsa del loro impero interi sistemi stellari spremendoli fino all'ultima risorsa e sterminando la popolazione ritenuta debole e inutile. L'ultima razza, infine, è quella dei Quantam. Discendenti degli umani, hanno raggiunto nel corso dei millenni capacità scientifiche e ingegneristiche superiori agli standard galattici e questo gli fa credere di essere una classe suprema al di sopra di tutto e di tutti nell'universo (dei malati mentali in pratica). Fortunatamente per noi, possiamo anche evitare di scegliere forzosamente una di queste tre razze di maniaci e creare da bravi giocatori la nostra personalissima specie di mentecatti

Tra maghi e spie ci sarà parecchio lavoro da fare per pianificare un attacco decente...



che andrà a fare danni nella galassia. Questa è una fase importantissima e deve essere svolta con molta accortezza, in quanto avremo a disposizione solo un limitato numero di punti da poter spendere in bonus per le normali azioni (es. attacco, produzione, ricerca), oppure delle vere e proprie abilità speciali da scegliere tra due campi, quello della magia e quello della tecnologia.
Passiamo ora a capire come funziona il tutto. Inizialmente siamo al comando di un solo pianeta dal quale possiamo estrarre risorse di vario tipo costruendoci miniere e raffinerie. Sfortunatamente i materiali senza manodopera saranno inutili, quindi dovremo occuparci anche della produzione di riserve alimentari e degli alloggi per la nostra popolazione felice. Una volta stabilizzato il ciclo di approvvigionamento, ci dovremo dare da fare per rinfoltire le forze armate, tramite le quali potremo dare inizio alla colonizzazione di nuovi mondi spostandoci principalmente attraverso degli stargate. La mappa di gioco per ciascuna delle galassie (indipendenti l'una dall'altra) è immensa, con centinaia di sistemi stellari e relativi pianeti, ma espandersi non sarà facile. La ricerca scientifica poi sarà fondamentale, perché ci consentirà di avere a disposizione nuovi mezzi e tecnologie che ci faciliteranno la vita in un universo non proprio amichevole. Le alleanze saranno importantissime, come anche la pacifica convivenza con i vicini di casa, che in linea di massima sono sempre alleati (il motore di assegnazione è stato fatto seguendo una logica ben precisa). Collaborare con loro aprirà la strada a una più facile e veloce espansione.

Vincenzo "Mahdi" Marino

HQ
Council
Map
Units
Market
Family
Relations
Planets
Fleet
Attack
Special ops
Research
Message
Log
Rankings
Log out

6000 200 220 20 30 1000 100

The Guide - The Council

Build units

Bomber	400 30 1	Build: Own: 0
Fighter	200 15 1	Build: Own: 10
Soldier SOLDIER	100 1	Build: Own: 10
Transport	800 30 10	Build: Own: 0
Agent AGENT	150 5	Build: Own: 10

La costruzione di portali sui pianeti appena colonizzati è un passo fondamentale per facilitare i trasporti.

UNO SGUARDO VELOCE AD ALCUNI SITI PIÙ O MENO INTERESSANTI...

HTTP://WWW.GAMEON.IT

Il nuovo portale Gameon.it, oltre ad avere una nutrita serie di sezioni per appassionati di videogiochi come news, anteprime, recensioni e strategie, permette anche di giocare online con alcuni titoli piuttosto divertenti. Tra questi segnaliamo *Blastian*, uno sparatutto con visuale dall'alto, *Four* (ricordate *Forza Quattro*?), il cruciverba, il biliardo e molti altri ancora. Quello che ci ha colpito di più è proprio il biliardo, un vero piccolo capolavoro sia di grafica che di giocabilità. Assolutamente da visitare!



HTTP://WWW.PUZZLES.COM

Pensate di essere intelligenti? La mattina non vi alzate dal letto se non avete finito almeno tre volte il cubo Rubik? Bene, allora questo è il sito che fa per voi. Qui troverete una serie praticamente infinita di rompicapi divisi per categorie in base alla difficoltà. E possiamo assicurarvi che per finire quelli più complicati dovrete letteralmente sudare le proverbiali sette camice. La grafica è piuttosto scarna, tutta realizzata con Flash, ma il risultato finale non lascia affatto insoddisfatti. Dategli un'occhiata.





Step by Step

Questo mese torniamo a parlare di Quake 3 Arena. Ne abbiamo già parlato, vi abbiamo descritto le mappe e le mosse più importanti come strafe laterale, ecc. Però in questa edizione di Step By Step affronteremo degli argomenti un po' più complessi. Molti di voi ci hanno chiesto aiuto sui comandi da console e sui vari tipi di salto presenti nel titolo iD, così abbiamo pensato di scrivere questo articolo che speriamo possa aiutare i meno esperti tra voi. E tanto per gradire, abbiamo aggiunto tutti i segreti nascosti di Q3, così anche voi adesso potrete fare bella figura alla prossima lan...

Yuri (Lex) Vigo

QUAKE 3 ARENA

EASTER EGGS

Saprete benissimo che con il termine Easter Egg (Uovo di Pasqua) si è soliti indicare alcune piccole "sorprese" che i programmatori inseriscono all'interno dei loro lavori. Tutto questo è solitamente concepito o per accedere a funzioni particolari del programma o, più frequentemente, a testimonianza e firma dell'autore. Noi siamo andati a cercare tutti gli Easter Eggs di Quake 3. Ecco quello che abbiamo scoperto. Abbiamo diviso i vari Easter Eggs per ogni mappa, seguite le nostre indicazioni e li troverete tutti...

Q3DM15

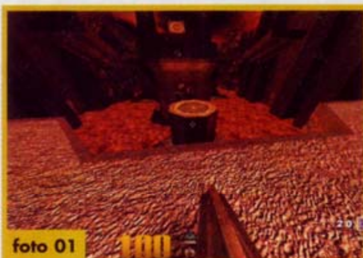

foto 01


foto 02


foto 03


foto 04

Andate all'esterno, dove trovate la lava (foto 01). Qui sotto avete due possibilità: o andare verso il teleport oppure nella stanza che si trova esattamente dalla parte opposta (foto 02). Entrate in quella stanza e svoltate la prima curva. Vi troverete ad entrare in una stanza (foto 03). Osservate l'angolino in basso a sinistra, dietro la health. Un piccolo zoom et voilà (foto 04). Questa è la faccia di Eric Webb, uno dello staff della IDSoftware. Se vi avvicinate ulteriormente, potrete notare una piccola animazione del suddetto volto.

Q3DM19

Ecco un altro bizzarro "Uovo di Pasqua". Recatevi verso lo shotgun, presso il flight powerup. Prendete il powerup e volate SOTTO il blocco della mappa. Fate attenzione perché il flight powerup non dura in eterno. Andando sotto potrete vedere un curioso mostriciattolo a decorazione (foto 06).
Su questa stessa mappa potete trovare un ulteriore Easter Egg.


foto 06

Utilizzate sempre il powerup e dirigetevi verso lo shotgun. Vedete innanzi a voi la piattaforma? Girate in volo dalla parte opposta, modificate il brightness per avere maggiore luce ed ecco comparire old man murray, http://www.oldmanmurray.com/ (foto 08).

Q3DM16

Lo stesso mostriciattolo presente sotto la DM19 lo potete trovare anche in questa mappa. Lanciate la mappa con il comando da console \devmap Q3DM16, quindi digitate il comando noclip. Scendete sotto il livello della mappa (foto 10) e, nell'angolino, potrete vederlo (foto 11).

Q3DM11

Mappa grandina. Cercate il teleport (foto 13) nei pressi del Rocket Launcher (la seconda a destra provenendo dal rocket). Di fronte al suddetto teleport c'è una parete chiusa (foto 14). Saltateci sopra, si aprirà mostrandovi questo pesciolino sbeffeggiante (foto 16).

RA3MAP6

Questa mappa non sarà in possesso di tutti voi, purtroppo, ma solo di coloro che hanno scaricato il MOD Rocket Arena3. Per chi gioca a RA3 invece, la mappa è sicuramente conosciutissima. Qui si cela il volto di uno dei programmatori. Per trovarlo recatevi dalla manona (foto 17) e sfruttate il salto che darà al vostro player. Nel punto in cui atterrerete c'è un corridoio che porta verso l'interno (foto 18). Percorretelo e vi troverete nella parte superiore di una stanza. Alzate lo sguardo


foto 08

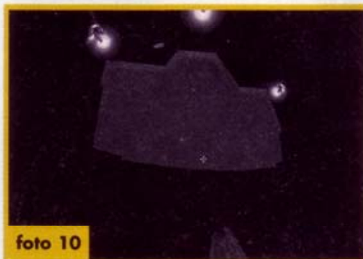

foto 10


foto 11


foto 13


foto 14


foto 16

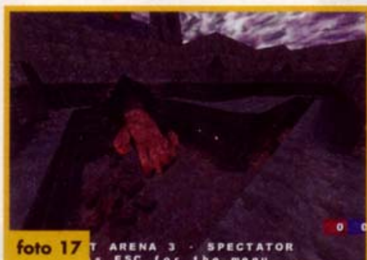

foto 17


foto 18


foto 19


foto 20

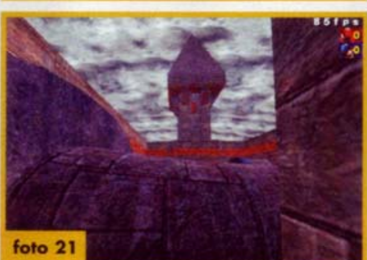

foto 21


foto 22

e potrete vedere una torre con una finestra a forma di croce (foto 19). Recatevi sotto di essa e osservate il muro. Ci sono numerose pietre che non sono allineate ma sbucano all'esterno (foto 20). Con un RocketJump raggiungete la sommità di queste (foto 21). Salite sul cilindro di pietra che avete innanzi a voi. Dalla parte opposta della stanza ci sono un cilindro e una torre identici (foto 22). Saltate lì sopra ed entrate nella finestrella a croce. Appena entrati nella torretta, volgete lo sguardo in alto a destra, sulla stessa parete da cui siete giunti (foto 24). Ecco nell'angolino una bella faccia da schiaf... ehm... il volto di un programmatore (foto 25).

ROCKET JUMP ET SIMILIA

Sono certo che per molti di voi lettori questo argomento è già cosa nota, ma sono sempre tanti, che richiedono informazioni su cosa significhi "RJ" o, più precisamente, rocket jump. Ecco quindi una breve, ma spero esauriente, spiegazione dei più importanti salti "speciali" che è possibile effettuare in Quake 3 Arena.

Rocket Jump:

È in pratica un salto che sfrutta le proprietà deflagranti del rocket per aumentare la propria altezza.

Come si esegue: Dovete ovviamente imbracciare il rocket. Provatelo innanzitutto da fermi. Guardate il pavimento, saltate e quasi in contemporanea (ma leggermente dopo) sparate un rocket in terra. Noterete che l'altezza raggiunta è molto superiore a quella che potreste raggiungere con un normalissimo salto. Per eseguirlo in movimento fate quanto segue. Guardate innanzi a voi e camminate regolarmente. Con un gesto estremamente rapido portate lo sguardo a terra e premete in sequenza rapida i tasti SALTO prima e SPARO poi. Rialzate velocemente lo sguardo per vedere dove state svolazzando. Vi ci vorrà un po' per impratichirvi, ma poi diverrà facile come bere un bicchiere d'acqua. Usatelo per raggiungere luoghi altrimenti troppo elevati oppure per sfuggire a un avversario che vi incalza un po' troppo da vicino.

Controindicazioni: Fatta eccezione per alcuni mod (vedi clanarena, RA3), questa azione comporta un consumo di armor e health. È quindi consigliabile eseguirla SOLO se strettamente necessario e SOLO se la vostra energia non è agli sgoccioli, oppure otterrete unicamente un bel self kill. Inoltre se il vostro avversario è un buon railatore, fate attenzione... la gara di tiro al piccione è lo sport preferito dai railers.
Un esempio può essere preso dalla Q3DM5. Avete presente l'armatura rossa (foto rj1)? Potete raggiungerla o facendo il giro o tramite un più rapido RJ. Procedete verso l'armatura, seguite i passi sopra descritti, salto/sparo (foto rj2) ed eccovi in aria sulla sua perpendicolare (foro rj3) e rinforzati a dovere.

Rocket Jump Pad:

Un po' più complesso da eseguirsi, consiste nell'effettuare una normale RJ, ma su di un PAD. In questa maniera si sfrutta la spinta del PAD in associazione a quella del RJ raggiungendo altezze ancora più ragguardevoli.

Come si esegue: Non è altro che un RJ normale che va eseguito contemporaneamente all'azione di spinta verso l'alto che vi viene data dal PAD. Per fare ciò dovete fare pratica con i PAD e quando riterrete di aver raggiunto il limite di distanza prima della sua spinta verso l'alto, sparate il rocket sul pad. Un esempio pratico di mappa in cui questo tipo di salto è fondamentale è la Q3DM15. Uscite all'esterno, verso la lava. Nell'estremità lontana della mappa potrete vedere il teletrasporto e nella parte vicina, invece, vi è una colonna con in cima un PAD (foto rjp1). Alzate lo sguardo sulla perpendicolare del PAD ed ecco lì il BFG. Potrete provare mille volte, ma la spinta del PAD non vi consentirà di raggiungerlo. Provate a fare il Rjpad (foto rjp4 - rjp5) ed ecco in mano a voi una scintillante arma di devastazione: il BFG in tutta la sua lucentezza (foto rjp6).

Grenade Rocket Jump:

Sempre più difficile. Qui si sfrutta l'associazione della deflagrazione di una granata a quella di un rocket.

Come si esegue: Lanciate una granata. Noterete che il tempo


foto 24


foto 25


foto rj1


foto rj2


foto rj3

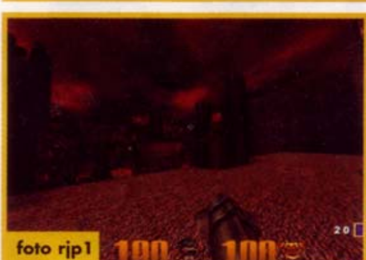

foto rjp1


foto rjp4

... giocate per tre mesi completamente bendati e vedrete che risultati...


foto rjp5


foto rjp6


foto mrj1


foto mrj2


foto mrj3


foto mrj4


foto mrj5

che trascorre tra il lancio e l'esplosione è sempre il medesimo. Fate pratica con questo tempo in modo da poter comprendere con la maggior certezza possibile il momento dell'esplosione. A questo punto siete pronti alla prova. Lanciate una granata a terra. Cambiate velocemente arma e impugnate il vostro rocket launcher. Nel momento in cui esplode la granata (contemporaneamente: non dovete accorgervi che sta esplodendo, ma dovete prevederlo) effettuate il RJ come descritto prima. Il risultato è pressoché similare a quello del RJpad.
Prendiamo ad esempio la mappa Q3DM6 (una classica di Instantgib) (foto mrj1). Se volete arrivare alla porta che è visualizzata in questo screenshot senza dover fare il giro (foto mrj2), lanciate una granata sul bordo del muro (foto mrj3), contate il tempo che manca alla sua esplosione e fate un RJ nello stesso istante in cui la granata esplode (foto mrj4). Ecco l'altezza a cui si sale (foro mrj5) e siamo arrivati a destinazione (foto mrj6).

QUAKE 3 ARENA: COMANDI DA CONSOLE

Ed eccoci arrivati alla parte più difficile e complessa di Quake 3 Arena. Saper utilizzare la console non è esattamente fondamentale, ma sicuramente può aiutare a fare la differenza tra un campione e un buon giocatore di Q3. La console creata dalla iD è davvero completa e permette di modificare ogni minimo aspetto di Q3, in modo da trovare il giusto feeling e aumentare le proprie prestazioni. Inoltre, alcuni comandi permettono di risparmiare molto tempo prezioso. Di seguito troverete la descrizione di molti dei comandi che possono essere utilizzati in Quake3 per modificare settaggi grafici, sonori, per cambi di arma, ecc. Imparateli a dovere, anche se naturalmente avrete bisogno di un po' di tempo. Ma vi possiamo assicurare che ne vale la pena.

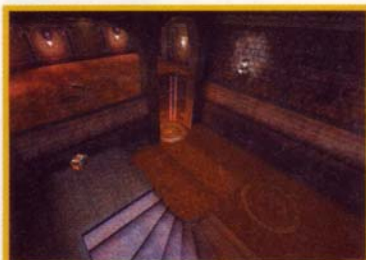
I più comuni e importanti comandi utilizzabili in Q3 sono: BIND, BINDLIST, CVARLIST, EXEC, UNBIND, UNBINDALL, WRITECONFIG. Partiamo dal comando più semplice: **BIND**. Con il comando BIND si assegna a un tasto un'azione (o una serie di azioni). La sintassi corretta per l'utilizzo di questo comando è:
\bind "tasto" "azione"
I tasti utilizzabili possono essere tutti quelli del mouse (mouse1, mouse2, mouse3), quelli di un joystick (button1, button2, ecc.), tutti quelli della tastiera (dalla A alla Z, dall'1 al 9 e i vari simboli più i tasti "speciali" quali: ESCAPE, F1-F12, PAUSE, BACKSPACE, TAB, SEMICOLON, ENTER, SHIFT, CTRL, ALT, SPACE, INS, HOME, PGUP, DEL, END, PGDN, UPARROW, DOWNARROW, LEFTARROW, RIGHTARROW, KP_SLASH, KP_MINUS, KP_PLUS, KP_ENTER, KP_5, KP_UPARROW, KP_LEFTARROW, KP_RIGHT ARROW, KP_DOWNARROW, KP_HOME, KP_END, KP_PGUP, KP_PGDN, KP_INS, KP_DEL, MWHEELUP o MWHEELDOWN - la rotellina del mouse). I tasti contrassegnati dal KP_ iniziale si riferiscono al tastierino numerico sul lato della tastiera. Vediamo ora le varie azioni che possono essere "bindate" su ciascun tasto:

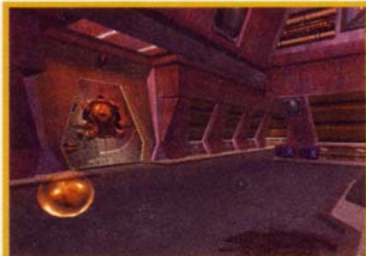

foto mrj6

+attack = sparo
+back = indietreggia
+button0 = come +attack
+button2 = attiva gli items (come il teletrasporto personale)
+button3 = attiva l'animazione "sarcastica" del player (la risata, tanto per intenderci)
+button 1-4-5-6 = vengono abilitati in alcuni mod con caratteristiche specifiche
+forward = camminata avanti
+left = gira a sinistra
+lookdown = abbassa lo sguardo
+lookup = alza lo sguardo
+mlook = abilita il movimento della visuale con il mouse (disabilitata in modalità Freelook)
+movedown = muove in basso
+moveleft = strafe a sinistra
+moveright = strafe a destra
+moveup = muove in alto
+right = gira a destra
+scores = visualizza i punteggi dei giocatori
+speed = cammina (se l'autorun è abilitato) o corre (se è disabilitato)
+zoom = zooma su un punto
messagemode = abilita la chat per tutti
messagemode2 = abilita la chat solo per i compagni di clan
pause = mette il gioco in pausa
screenshot = permette la registrazione di una " istantanea" che viene registrata nella cartella screenshot in formato .tga
sizedown = diminuisce le dimensioni della finestra di gioco
sizeup = aumenta le dimensioni della finestra di gioco
toggleconsole = apre o chiude la finestra console
weapnext = cambia sull'arma successiva
weapon1 = mette l'arma gauntlet
weapon2 = mette l'arma machinegun
weapon3 = mette l'arma shotgun
weapon4 = mette l'arma grenade launcher
weapon5 = mette l'arma rocket launcher
weapon6 = mette l'arma lightning
weapon7 = mette l'arma railgun
weapon8 = mette l'arma plasmablaster
weapon9 = mette l'arma bfg
weapprev = cambia sull'arma precedente

Oltre alle azioni semplici, è possibile bindare un tasto con delle azioni più complesse tipo: bind ctrl "vstr weapongroup", ma ne parleremo nel tutorial sui comandi nel .cfg.

Il comando **BINDLIST** (sintassi "\bindlist") serve per visualizzare in console TUTTI i tasti che avete bindato e le loro relative azioni correlate. **CVARLIST** invece consente la visualizzazione in console di TUTTI i parametri (video, audio, ec.) settati nel .cfg e operanti nel preciso momento in cui lo digitate. Utile per controllare se qualcosa non funziona e, perché no, per riportarsi alla mente un comando del quale ci siamo scordati il nome corretto. **EXEC** viene utilizzato per mandare in esecuzione determinati files come, ad









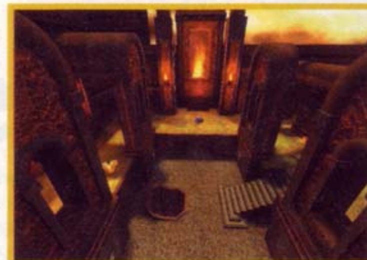
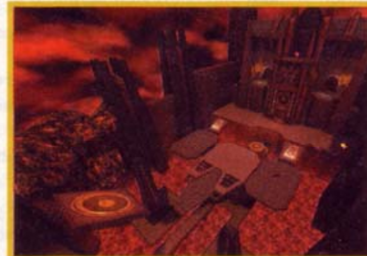
esempio, i file .cfg.
Generalmente consiglio a tutti di settare il gioco secondo le proprie esigenze, con i bind appropriati e via discorrendo. Una volta fatto, tramite il comando **WRITECONFIG** (sintassi \writeconfig "nomefile") ve lo salvate nella cartella di default pronto per essere rilanciato a ogni avvio di Q3. Questo perché Q3 aggiorna a ogni sessione il proprio q3config.cfg e ogni variazione fatta durante il gioco ve la ritroverete la prossima volta che giocherete.
Poniamo che abbiate lanciato il comando
\writeconfig pippo
Alla prossima sessione di Quake3, una volta in console, digitate
\exec pippo.cfg

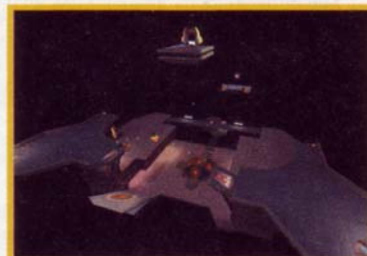
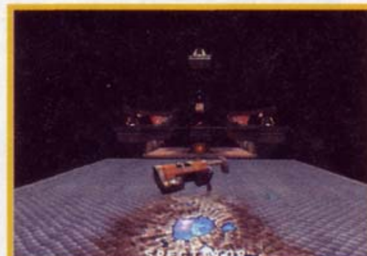
ed ecco che i settaggi verranno caricati.
EXEC può anche essere usato per lanciare il file server.cfg e quindi restartare il server (solo per i possessori della password, per chi gioca offline o per chi hosta il server stesso).
UNBIND serve a togliere il valore attribuito a un tasto.
\unbind mouse1 per esempio, assegnerà al tasto mouse1 il valore 0, per cui la sua pressione non produrrà alcun effetto.
UNBINDALL toglie invece le attribuzioni a TUTTI i tasti bindati (sintassi: \unbindall).

Dopo aver visto i comandi relativi ai cfg e ai tasti in genere, andiamo un po' più sul complesso. Ecco i comandi per i settaggi grafici e sonori, con relativa sintassi e spiegazione degli effetti.

cg_drawAmmoWarning 0/1: abilita/disabilita l'avviso di poche munizioni.
cg_drawCrosshair: abilita/disabilita il mirino e permette la scelta del mirino preferito (valori 0-1-ecc.).
cg_drawCrosshairNames 0/1: abilita/disabilita la visualizzazione del player inquadrato nel mirino.
cg_drawFPS 0/1: abilita/disabilita la visualizzazione dei frames per secondo
cg_drawKiller 0/1: abilita/disabilita la visualizzazione del nome di chi ci ha fraggato
cg_footsteps 0/1: abilita/disabilita il rumore dei passi dei giocatori.
cg_fov: setta l'angolo di visuale. Di default è 90 gradi, ma viene utilizzato frequentemente a 120 o anche a 130.
cg_gun 0/1: abilita/disabilita la visualizzazione dell'arma dell'avversario.
cg_lagometer 0/1: abilita/disabilita il display relativo a ping/lag/PL.
cg_shadows 0/1/2 : 0=disabilita le ombre, 1=ombre semplici, 2= ombre complesse.
cg_simpleitems 0/1: abilita/disabilita la visualizzazione degli item in forma semplice (non 3D).
cl_timeNudge: provate un valore max di 100 in caso di server con molto lag, altrimenti lasciate il valore 0.
cg_thirdperson 0/1: abilita/disabilita il gioco in terza persona (stile Tomb Raider).
cg_truelightning "1": permette alla scarica del lightning di seguire perfettamente il movimento del mirino.
com_blood 0/1: abilita/disabilita gli schizzi di sangue.
com_hunkMegs 20: alloca un TOT di Mb al gioco per un massimo di 3/4 del totale per cui, se avete 128Mb, settate 96.
com_maxfps: setta il numero massimo di FPS visualizzabile (0 è senza limite).
condump <filename>: salva nella cartella di default il log della console.
connect <server_ip:port>: vi connette al server di cui avete dato le coordinate.
demo <filename>: esegue una demo preregistrata.
disconnect: disconnette dal server.
kill: suicidio.
name <nome>: definisce il vostro nome visualizzato.
quit: esce dal server e chiude il gioco.
rate 25000: setta la quantità di dati di comunicazione tra il vostro PC e il server.
sensitivity 9: setta la sensibilità del mouse.
snaps 40: setta il numero di snapshots inviati dal server al vostro PC.
snd_restart: reinizializza il suono.
timedemo 0: settato a 1 serve, se seguito dall'esecuzione di una demo, a testare la quantità massima di FPS visualizzabili.
vid_restart: reinizializza il video.

E con questo è tutto. Certo, si tratta solo di una serie di comandi e di consigli per riuscire a migliorare le vostre prestazioni al capolavoro della iD, naturalmente rivolte a un pubblico che ancora non ne conosce tutti i segreti. Imparateli a dovere e vedrete che i risultati arriveranno...




...ma sappiate che la troppa masturbazione fa diventare ciechi...



X-tra

NOTIZIE AFFIDABILI DA TIPI DI CUI È MEGLIO NON FIDARSI

TEST-O-STERONE



Fino ad ora abbiamo considerato i netgamer come appartenenti a una singola casta, tutti uguali, tutti uniti. Ma è giunto il momento di scoprire la verità. Siete dei pacati giocatori della domenica, o violenti animali da frag? Scopritelo con questo semplice test (thanks AD, special thanks Puddu ed Elastica).

1. Durante un allenamento ti accorgi che il tasto del cambio arma non va. Cosa fai?

- A. Vai nelle opzioni e smanetti coi bind.
- B. Il vero netgamer ha sia il "next" che il "previous weapon", quindi cominci a usare l'altro.
- C. Reinstalli il gioco in questione.
- D. Formatti l'hard disk.

2. In giro per i server non c'è nessuno. Decidi di andare su un Duel, e un tizio di nome M@st@Kill@ ti massacra 37 volte di seguito col mitra di respawn, ripetendo "You Idiot!" a mo' di mantra. Tu:

- A. Esci dal server e ti piazzi su un altro server in attesa di gente.
- B. Lo metti in ignore e continui a combattere imperturbabile.
- C. Ti incazzi e lo accusi di essere un cheater.
- D. Ti incazzi e formatti l'hard disk.

3. Sei al lavoro e giochi a UT. All'improvviso entra il tuo capo, e si muove verso di te. Cosa fai?

- A. Dai un colpo di Alt-Tab e ti metti a guardare un foglio Excel con aria assorta.
- B. Premi CTRL-Alt-Del tre volte e ti lamenti dell'instabilità del solito Windows...
- C. Ti confondi, gli tiri il posacenere sulle gengive e urli "Dominio!".
- D. Premi reset, inserisci un disco d'avvio e formatti l'hard disk.





4. Durante una partita ufficiale, l'admin ti mette nella tua squadra e avvia il timer per l'avvio del match. Alla fine del count-down ti accorgi che mentre i tuoi compagni partono a razzo, tu hai ancora davanti la tabella dei punteggi e non ti puoi muovere.

- A. Fai per entrare manualmente nella tua squadra.
- B. Ti sconnetti e riconnetti.
- C. Esci, apri il browser e chiedi aiuto sul forum.
- D. Esci, disinstalli ICQ e Napster e formatti l'hard disk.

6. Sei alle Poste e stai facendo la fila da tre ore per pagare la bolletta Telecom che scade oggi. Davanti a te c'è un pittore comunista logorroico che ti allieta da un'ora con la sua teoria sull'Impressionismo Bolscevico. Arrivato il tuo turno, l'impiegata allo sportello ti dice che "il terminale si è bloccato", e non si può fare nulla finché non arriva il tecnico.

- A. Fai spallucce, sorridi e annuisci, aspettando pazientemente.
- B. Sospiri, bestemmi come un turco con le emorroidi e attendi.
- C. Grugnisci, ti incazzi e inizi a cantare a squarciagola l'inno di Forza Italia in faccia al pittore comunista logorroico.
- D. Sfondi il vetro a martellate, salti sul terminale e gli formatti l'hard disk.

7. Notte fonda. Stai lavorando da tre ore su un file importante senza avere salvato, quando va via la luce.

- A. Hai un gruppo di continuità, e godi immensamente del fatto di possederlo. Salvi, esci e pratichi dell'autoerotismo.
- B. Perdi tutto il lavoro, sorridi nell'oscurità e ti vai a coricare.
- C. Ti si spappola la milza per l'emozione, corri alla porta del vicino e gli vomiti la grappa al mirtillo sullo zerbino.
- D. Prendi la macchina, sfondi la saracinesca del primo negozio di computer e formatti tutti gli hard disk che trovi.

8. Sei a casa del/della partner e state amoreggiando teneramente quando inizi a perdere sangue dal naso.

- A. Ti scusi, vai in bagno a ripararti. Pratichi dell'autoerotismo per essere più performante, quindi torni alla carica.
- B. Ti alzi, bestemmi e vai in cucina a metterti del ghiaccio sul naso.
- C. Ti inibisci, vai sul balcone e inizi a gocciolare liquido ematico sulla sua Micra parcheggiata sotto.
- D. Ti incazzi, corri a casa e formatti l'hard disk.



9. Stai andando a un LAN party. Ha appena finito di piovere e a terra è pieno di profonde pozzanghere. Mentre trasporti il monitor, scivoli e lo lasci cadere in una di queste.

Quest'anno 1502 finti Babbo Natale sono morti cadendo nel camino...

☐ A. Sorridi e ringrazi il cielo di aver usato un mega-imballaggio impermeabile. Torni in macchina e pratichi dell'autoerotismo.
☐ B. Imprechi e ti affretti a riprenderlo prima che defunga per annegamento.
☐ C. Bestemmi e fai ingoiare un panetto di sodio ai deficienti intorno che stanno ridendo a crepapelle.
☐ D. Rimani in silenzio e formatti l'hard disk andando a memoria senza vedere lo schermo.

10. Sei a un LAN party. Il proprietario del computer accanto a te, tale [HsA]Tugurio, si alza per andare a fare i suoi bisogni, e al suo posto si siede la sorellina, newbie e assai procace. Hai una finestra di circa 30 secondi prima che metà della popolazione locale la attacchi con intenti non ben definiti.

☐ A. Sorridi e le consigli di munirsi di un robusto randello, poi torni alle tue attività di smembramento virtuale. Per l'autoerotismo avrai tempo più tardi.
☐ B. Ti avvicini e, dopo esserti presentato col tuo nick, fai di tutto per sembrare il contrario di ciò che saresti se non fossi ciò che sei.
☐ C. Ti emozioni e sganci un peto poderoso al suo indirizzo, poi incolpi il vicino di essersi lasciato andare e lo massacri ripetutamente in gioco per vendicarti.
☐ D. In un attimo di distrazione, le formatti l'hard disk, e già che ci sei le cancelli anche il BIOS della scheda madre, della scheda video e la SIM del telefonino, poi in preda al rimorso formatti anche il tuo hard disk e quello del vicino.

11. Sei in metro a Roma e accanto a te un uomo d'affari straniero mostra evidenti sintomi di intossicazione alimentare. Cerchi di allontanarti il più possibile, ma all'ingresso di una galleria il tizio si piega e ti vomita sulle scarpe da ginnastica nuove.

☐ A. Urli "Shazbot!" e gli dici in inglese che non fa nulla.
☐ B. Urli "Porca Pupazza!" e gli dici in romanesco quanto apprezzi le sue attenzioni gastriche.
☐ C. Tiri fuori il telefonino, chiami Iceman, e gli dici in italiano che è la tua vittima di TK preferita, poi mentre questo ti risponde con 5345 "You idiot!", passi il telefono all'uomo d'affari dicendo in inglese oxfordiano: "È per lei".
☐ D. Gli strappi la valigetta di mano, tiri fuori il suo notebook e gli formatti l'hard disk.

PROFILI



PREDOMINANZA RISPOSTE A
Grado di masochismo: Elevato
Possibile ruolo: Difesa, guardia del corpo di Michael Jackson

Siete dei tipi pacioccosi e teneri, avete una collezione dei primi 50 numeri dell'Uomo Ragno, un pesce rosso di nome Masakasu Tai ut Malaga. Siete molto prevedibili e freddi. Molto domenicali. Suggeriamo di trovarvi una ragazza (basta con l'autoerotismo...).

PREDOMINANZA RISPOSTE B
Grado di masochismo: Normale
Possibile ruolo: Ricognizione, Cecchino, talent scout per casa discografica thailandese

Odiate i mezzi termini, il gelato al lampone e i Backstreet Boys. Siete fermamente convinti che Elvis sia vivo e intrappolato da qualche parte a Pisa. Credete che metà della popolazione birmana vi spii mentre fate sesso attraverso un sofisticato sistema di telecamere mobili. Suggeriamo enteroclisma.

PREDOMINANZA RISPOSTE C
Grado di masochismo: Basso
Possibile ruolo: Fanteria pesante, demolizioni portaerei

Avete grossi problemi di relazione, sapete? Lasciate perdere gli umani e dedicatevi al frag. Suggeriamo museruola.

PREDOMINANZA RISPOSTE D

ATTENZIONE: TUTTI I DATI SUL DISCO RIGIDO C:

ANDRANNO PERSI

Continuare con la formattazione? (Y/N)

IL POTENZIOMETRO

Questo mese cambiamo genere. Vi diremo infatti le dieci migliori scuse per restare a casa a giocare a Quake 3 ed evitare la cena con la vostra ragazza e il suo gruppo di studio sulla sub-cultura metafisica delle pecore da cashmere delle Ande.

1- SMS: "Amore, stasera non posso venire. Ho la finale del torneo trans-mesopotamico di Quake 3: Capture The Slip. Si vincono 10.000 dollari!" F4741i7y

2- TELEFONATA: "Rapito... Alieni... Telefonare... Casa"

3- SEGRETERIA: "Fiorellino, mi fa male il pancino... proooooooooottttttttt... mi sa che devo restare a casa... buuurp, proooooooooottttttt"

4- TELEFONATA: "Oh cioè, sono davvero contro questo sfruttamento perpetrato a questi... cioè... innocenti animali. Mi dissocio... cioè... e mi rollo una bella siusta (oh cioè!)"

5- E-MAIL: "Le cavallette mi hanno invaso casa... c'è stata una pioggia di rane radioattive e non posso uscire perché si scivola. Chiama su ICQ quando torni"

6- TELEGRAMMA: "Ma che sei pazza? Proprio stasera che mi partorisce il Pokémon. Devo stargli vicino vicino!"

7- VIDEOMESSAGGIO DA CONFESSIONALE: "Perché dovrei uscire dalla casa? Non sono stato nominato... vacci con Daria Bignardi..."

8- TELEFONINO: "Sto praticamente sotto casa tua, scendi tra due minuti..." Attenzione: Usare il telefonino, non il telefono di casa!

9- TELEFONO: "Sto dormendo...", "Ma come, ti sento battere alla tastiera!", "No sono i denti, ho tanto freddo... oh, vedo una luce..."

10- SU ICQ: "Stasera?!? Io mi sono organizzato per domani! Maledetto Millennium Bug..."

Ci Piacerebbe Fraggare

Al Gore

PERCHÉ LO DETESTIAMO:

Non che lo odiamo, anzi. Ma come (si spera) avrete capito, qui a .NetGamer abbiamo il gusto della cattiveria gratuita. Inoltre, diciamoci la verità, tutto quel frignare su un paio di voti non è stato affatto elegante. La sentenza è definitiva, e il povero ex-vice-non-presidente ci dovrebbe anche ringraziare, visto che potremmo porre fine alle sue sofferenze di trombato.

COME POTREMMO ELIMINARLO:

Semplice, e non dovremmo neanche sporcarci le mani. Basterebbe fargli la soffiata sul percorso dei camion che trasportano le schede elettorali per il conteggio definitivo a Tallahasdhgsjha (o come cavolo si chiama quella città)... Assetato di voti com'è, il mancato presidente più pacioccone della storia non potrebbe resistere alla tentazione di impadronirsi delle ambite schede. Vista la faccia da barbone alcolizzato di Manhattan che si ritrova, la polizia di scorta ai camion lo trapanerebbe di proiettili dum-dum, full-metal jacket e canzoni di Vinicio Capossela a vista. Il risultato sarebbe senz'altro degno del nome di Al... Dopotutto, gore è sinonimo di violenza...



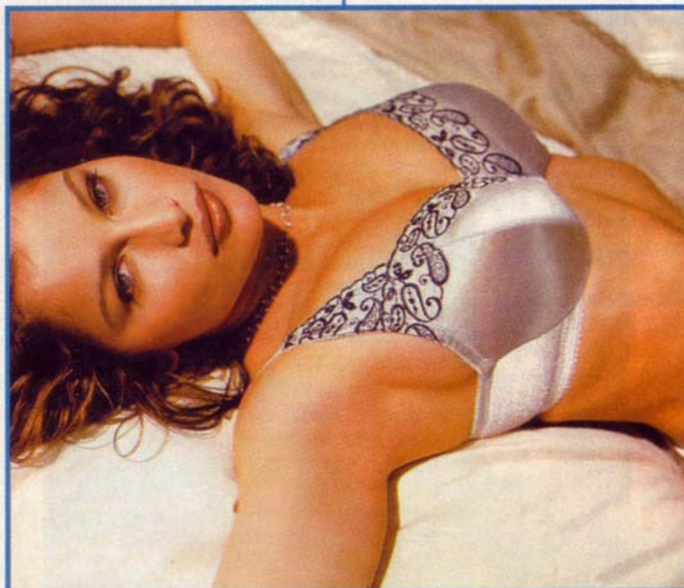
X-tra FEEDBACK

x-tra@netgamer.it

Un altro numero se ne va, ma naturalmente non prima di aver dato un'occhiata alle vostre letterine d'amore. Come sempre (non ci stancheremo mai di farlo), ringraziamo tutti quelli che ci hanno scritto e soprattutto che ci hanno mandato quintali di foto gnoccolose che abbiamo condiviso con voi tramite il nostro CD. Grazie, grazie e grazie! E ricordate, meno tasse per i tassi!

È ovvio che una francese sia bona: Laetitia Casta ha origini italiane. Infatti è nata in Corsica! Dai, l'eccezione rimane Sophie Marceu, Leatitia Casta è robba nostra 8))))
Pker 868

Ecco perché è bona, adesso abbiamo capito! Grazie!



Ciao! Questa è la quarta mail che vi mando oggi... e ce n'è un'altra! ecco qui sto splendore di fanciulla, ricordatevi che vi abbiamo portato la birra alla smau e che questa tipa è mia amica e fa quello che le chiedo... compreso allietare i redattori (generosi) di una rivista fantastica come la vostra!!! WLF!!!
Alessio

Ciao Alessio,
grazie non sai quanto per la birra e naturalmente per lo gnoccolume vario che ci hai spedito. Purtroppo non abbiamo potuto premiarti, alla fine abbiamo preferito scegliere la foto di Fuz. Ma un grazie di cuore e un saluto non te lo leva nessuno. Aloha!

Ave o supremi redattori di NetGamer!!!! Mi prostro dinanzi alle vostre immense aure combattive! Sono il vostro più valevole e potente servitore!!!! Vi ricordate di me? Sono OSSO, colui che vi ha portato della preziosa birra allo SMAU2000... sì, proprio quello lì! Spero siate tutti il più sbronzi possibile in modo da realizzare un altro spettacolare numero (ma quando fate tornare il marine di Quake e le sue mirabolanti avventure?). Comunque vi scrivo e vi allego una foto-documento-testimonianza della missione, intrapresa da me e da un mio fedele seguace, portata a termine proprio alla fiera informatica e gnocchistica milanese. Ebbene, io: OSSO, ovvero OSSASSIN2 generale della mia personale flotta stellare di cui sono l`unico membro (quello sulla destra



della foto), e the MASTER (quello sulla sinistra della foto), dopo vari tentativi siamo riusciti a maciullare l`odioso pokémon di nome Pikachu.
Spero siate contenti del mio (anzi nostro) operato, e che la birra vi sia stata gradita. Vi saluto con il mio motto di battaglia che ormai è tale dallo SMAU 1999

VOGLIO LA MAGLIETTA DI HALF-LIFE!!!!

tante FRAGGATE da OSSO

Ciao OSSO! Effettivamente eravamo preoccupati su che fine potessi aver fatto. C'è chi era convinto che ti avessero rapito gli alieni, altri invece scommettevano su un tuo possibile trasferimento in Francia per estirpare il male alla radice. Invece eccoti qua! Un grandioso complimento per la tua missione, peccato che la foto non sia il massimo come risoluzione, speriamo si capisca qualcosa. Comunque, ricordate che i Pokémon in realtà sono Francesi, noi ne siamo assolutamente convinti. Quindi non possiamo far altro che porgere i nostri omaggi a un vero eroe salvatore della patria come te. Siamo onorati.



Ciao raga tutto rego? Sono Valerio e vi scrivo per sapere se mi poteste fare un grande favore. Vi chiedo: sono usciti dei trucchi dei codici per il gioco dei Digimon per play? se sì me li potreste mandare (accetto anche consigli utili sul gioco). Farete uscire una guida su questo gioco se sì in quale numero e se per piacere mi poteste mandare una prewiew sulla guida. Riguardo Tenchu 2 potreste mandarmi anche il trucco per il debug durante il gioco. Mi potreste spiegare la differenza su Dragon Ball Final Bout e DB GT Final Bout. E comunque il vostro trucco per



tutti i personaggi è sbagliato, adesso vi mando quello giusto: s d g s *2 volte d s g s *2 volte triangolo * 5 volte e ix *9 volte. Vi mando anche una foto di vegeta super sayajin 4. Attualmente sto cercando i trucchi per ottenere supe cogeta super gotrunks ub e vegeta alla 4 (sempre nel Final Bout). Nella speranza che voi leggiate questa e-mail vi mando il disegno realizzato da il grandissimo e onorevole Valerio



X-tra FEEDBACK



Ehm, noi rivista PC, no rivista console. Noi sì parlare console, ma non giocare Digimon, Tenchu e tutto il resto. Tu provare redazione PSM o Game Republic, loro rispondere te sicuro...

O Eccelsi (tranne Sturo data la sua girl), volevo portarvi i miei chiarimenti riguardo al mio nome: Moreau era nato sì in terra di Francia, ma essendo l'unico lì ad avere un minimo di materia grigia (e anche altra materia che ai Francesi manca) fu presto esiliato sull'Isola divenuta famosa; tutto ciò è verificabile vedendo il film "L'isola Perduta" con Marlon Brando. Mi congratulo con voi per l'iniziativa che state portando avanti con la rubrica Bloodline: così fate vedere come si parla della storia della videoludica a quegli imbecilli di Games Network (va bè, sì, le pupe sarebbero salvabili, ma per altri meriti).
Vorrei proporvi alcune mie idee su delle rubriche possibili: una in cui, grazie anche alla testimonianza di qualche illustre netgamer, spiegate ai niubbi (quale io ancora mi reputo) come sia possibile cominciare la carriera di netgamer e quindi come si entra a far parte di un clan, come ci si allena etc.; l'altra idea la vedo ancora più fattibile in quanto sarei io stesso pronto a dare il mio contributo (aggratise, nun ve stranite), l'idea è quella di distribuire ai comuni lettori la conoscenza di quelle rune tecnologiche che sono i tweak, reperibili poco sui siti italiani e poco interpretabili su quelli stranieri.
Anche stavolta vi mando una bella collection of chicas succosas.
Ave, Moreau

Ciao Moreau, ci hai convinto. Sei italiano a tutti gli effetti quindi noi ti perdoniamo, però abbiamo deciso di cambiarti nome. Da adesso in poi ti chiamerai Italo, contento? Per quanto riguarda le tue idee, la prima è molto interessante. Già da tempo stiamo pensando a qualcosa del genere, quindi ti consigliamo di aspettare il prossimo numero, potresti trovare interessanti sorprese. La seconda invece è un po' più complicata. In ogni numero spieghiamo su step by step l'uso di programmi utili per il multiplayer e sicuramente ci farebbe piacere parlare dei programmi di tweak tipo l'NVmax, il problema è che lo spazio non è moltissimo. Grazie ancora per i complimenti e fatti sentire!

Buongiorno gioiosi amici di netgamer,
sono il turbomazza che vi scrive per dichiarare l'amore a una persona davvero speciale che ho conosciuto nella mia vita di netgamer.
Questa persona si chiama Emiliano, ebbene sì l'Emiliano che scrive per voi. Da quando l'ho visto a Firenze la mia mente non è più riuscita a cancellare la sua immagine così virile, così stupenda e bucolica. D'accordo, è alto come uno scalino, e ha una faccia che sembra quella di un cercopiteco, ma può l'amore fermarsi davanti a queste piccole cose? No no no!



Ha un c*lo stupendo, il mio Emilianuccio, tant'è che ho già fatto la scorta di V453114 per il mio primo appuntamento con lui.
Per favore, piccoli amici di netgamer, datemi il suo numero di telefono, affinché io riesca a coronare il mio sogno d'amore.
Semper voster



Gnocca del Mese

Questo mese abbiamo deciso di conferire il premio alla carriera a Fuz, che sin dai tempi di PC Ultra ci vizia con centinaia di foto di gnocche sui nostri hard disk. Che dire Fuz, sei un vero mito! Guardare questa foto ci fa venire voglia di andare al mare...

...ma Angelina Jolie è veramente una gran gnocca!

L'INSULTO FINALE

Lui vi vuole bene ed è per questo che imperterrito continua la sua ricerca che lo porterà verso L'INSULTO DEFINITIVO. Gustate intanto con noi questa sua ultima creazione. Andate e insultate!

"Te dò un calcio in pancia che te piego in due come un portatile!"



Turbomazza
p.s. A MTV hanno dovuto allargare l'inquadratura per fare entrare le sopracciglia di zaku.

Passiamo la parola direttamente al nostro Emiliano: "Questa è una delle migliaia di lettere che arrivano dalle miei ammiratrici. Purtroppo madre natura è stata ingiusta con la povera Turbomazza... lei sa bene che il suo amore rimarrà platonico e il suo vasetto di v453114 intatto. Ma la mia ripugnanza nei suoi confronti non mi impedisce di essere caritevole con tutte le altre. Infatti per dimostrare l'affetto che ho per le mie fans ho deciso di fare un regalo a tutte voi. Siete stufe dei vari Brad Pitt rifatti proprio lì??... Tom Cruise oramai è vecchio per voi? I BSB sono troppo gay per la vostra femminilità? Bene, allora mandate una vostra foto (e/o di vostra sorella) NUDE a: emiliano@netgamer.it. Le dieci più belle riceveranno in omaggio il mio calendario 2001!!!! Ma attenzione, perché se non sarete tra le vincitrici vi obbligheremo ad appendere nella vostra cameretta un poster che ritrae Zaku, Sturo, le sopracciglia di Zaku e Pikachu in posizioni che hanno fatto la storia del kamasutra!!!".



Siete troppo i migliori e questo è il testo se caso mai aveste voglia di pubblicarmi sulla rivista:
asdjgdhghjksdfgllbvlhgladfugorguiohjhjgjasdfklgnjkljadf
wwwwwwwwwwwwwle
gnokkkkkkkkkeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
dasfbgasdfhggggfasdjlgjkfgklzf<dfjkzd,zxcmvbn
Ciao a tutti
ps. Siete troppo i migliori
ppps. Se non mi pubblicate con ste foto vi mando tutte le sfighe del mio nick!!!!!!
vostro FUNERAL

Ehm, ok... sei sicuro di stare bene?

CIAO RAGAZZI!!!!!!!!! Come state?!? È una vita che non ci si sente... Dunque, se non erro questa dovrebbe essere la mail di Testa di Faggio... pardon... Sergio. (Senza offesa, si scherza.... :-)). Beh, nel caso, porta tu i miei saluti agli altri ragazzi della redazione! Non è che vi stia scrivendo per un motivo particolare; è solo che mi è capitata tra le mani una copia di NetGamer (quella con 1sane in copertina) e mi sono fato le solite quattro, grasse risate! Non conoscevo i personaggi Preciso e Casinaro... Guardandoli bene, mi sembra di averli già visti.... Forse in un mio sogno deviato dopo la peperonata di mia madre (che la fa con le patate e l'aglietto e che mi piace tanto ma mi fa fare la cacca brutta....). Comunque ho visto che date spazio alle foto inviate dai lettori - almeno così mi è sembrato di capire. Non che mi interessi vincere un joypad, ma è solo che non potevo esimermi dal rendervi partecipi della gioia che le foto allegate mi infondono.
Nota sulle foto:
Siccome noi pornomani (e con NOI intendo anche voi) ci giriamo sempre le stesse foto, potrebbe essere che voi una di queste ce l'abbiate già, o magari tutte e tre; nel caso, avrò fatto una figura meschina e mi cospargo il capo di cetriolini sott'aceto e talco mentolato. E non penso che serva dirvi i nomi delle mignurie ritratte in fotografia, giacché li conoscerete a memoria... Beh, è stato un vero piacere!
Tanti saluti a tutti e in particolare a Alessandro, Luca e Diego. E andateci piano con quelle foto, ché se esagerate perdete la vista (Diego porta gli occhiali?...), perdete i capelli (Alessandro ha dimenticato il suo pettine nell'albergo di Los Angeles a maggio...) e vi crescono i peli sulle mani (Carlo.... boh... ha i peli sulle mani?).
Vi lascio con una considerazione:
Se i buoni vanno in paradiso e i cattivi all'inferno, in purgatorio chi ci va? Gli stitici?



PS
ANIMATA Sall??!?! ANIMATA?!?! Vi prego, ditemi che l'avete fatto apposta! So che ne siete capaci e se veramente l'avete fatto, vi erigo un monumento in plastilina di fianco a quello di Vittorio Emanuele II in P.zza Duomo!

Vorremmo chiarire una cosa, noi non abbiamo mai negato di essere solo una massa di pornomani, anzi, andiamo fieri di questa nostra posizione sociale che ci permette ogni mese di far peggiore ulteriormente la nostra già insanabile miopia. Comunque, per la tua felicità devi sapere che il casinaro è proprio Zaku, ma se preferisci chiamarlo testa a faggio sei naturalmente il benvenuto. Ti ringraziamo per i complimenti e per i saluti, fanno piacere come sempre. Bye!
P.S.: Noi facciamo tutto apposta... vogliamo il monumentooooooo!!!!



Per la cronaca, Milla Jovovich sarà la protagonista del film di Resident Evil.

PRIMA PERSONA

Mentre NGI si prepara ad affrontare alla grande questo 2001, l'Adso più rotondo che ci sia ci delizia con i suoi buoni propositi per l'anno nuovo. Un viaggio tra hamburger e cartelloni stradali al quale nessun vero netgamer può rimanere indifferente...

2k1 wishes

Il titolo volutamente criptico sta a significare: "buoni propositi per il 2001". Lo so che magari molti non capiscono, ma fa troppo fico... Inoltre è una piccola esortazione ad imparare quel poco di inglese che serve per sopravvivere (mi metto a fare anche i buoni propositi per voi.. muhehehe). Inoltre potrà sembrare banale... ed in effetti lo è. PROBLEMI???

by Adso da Melk

<premessa>
Perché comincio sempre tutti i miei interventi con una premessa? La rispostà è che non lo so ed il successivo corollario è che non me ne frega nulla :) Ma mi viene utile per insultare ancora un po' quello spilungone slavato di Zaku...
<Zaku copione>
Dovete sapere come è nato il titolo di questo mio interventucolo: Tempo fa ICQo (sempre il verbo... mando un ICQ insomma... comunque sono in contatto con l'Accademia Della Crusca.. tranquilli.. il prossimo Zanichelli potrebbe stupirvi... :)) a Zaku dicendo "ho avuto una brillante idea, per il mio pezzo famo i buoni propositi dell'anno prossimo.. fico ehh?" e lui "mmmhhhssssì... insomma.. se non ti viene niente di meglio.. ok"; io passo i successivi giorni, oltre che a scervellarmi (è difficile far cogitare un'oliva?) sul prezioso contenuto del mio prossimo parto letterario, anche a pensare alle ultime cose originali che ho letto di Zaku e quando il mio pensiero precipitava nella contemplazione del "Nulla" Zaku mi ri-ICQa "senti che ne dici di fare una cosa figa per .NG? Un bel pezzo sui propositi 2001... ehhh? Che ne pensi? Mi sembra eccezionale!".... Io guardo basito il simpatico foglietto giallo lampeggiante sul mio PC e mi chiedo chi del duo ha l'encefalo meno corrotto da una vita di sacrifizi e gli rispondo "ma mi prendi per il naso? (nda il naso è l'unica cosa che mi ritrovo non sproporzionata.. chi ha orecchie...) è quello che ti ho detto io pochi giorni fa!!!!!", e lui "mi sembra strano cmq ok"
</Zaku copione>
Fate Vobis (oltre all'inglese magari dategli un po' giù di latino) e ditemi come posso rapportarmi con i valori supremi della vita umana avendo a che fare con un simil aggregato cellulare, ahimé, senziente. (senziente cmq è una parola grossa...:), ma Zaku è cmq un amico... ti voglio bene cippa... sniff...)
</premessa>
Ooooohhh... quanto abbiamo fatto? Già una bella metà del mio spazio... bene... manca poco.

<2k1 wishes>
Suddividerei la questione in 2 principali aspetti: proponimenti personali (l'eco dei chissenefrega mi rimbomba già nelle 'recchie) e quelli più in generale per il mondo del multiplayer...

Ollè che si va:
1. Adso's personal 2K1 Wishes
- Vorrei dimagrire 40 Kg (banale)
- Vorrei reingrassarne subito 10 (e qui vi ho fregato... muheheheh :))
- Vorrei smettere di fumare davanti al PC (la tastiera fa schifo)
- Idem mangiare (vedi motivo qui sopra e si riconduce al primo motivo.. fico eh?)
- Vorrei guadagnare tanti soldi per potermi permettere di pagare quella lobotomia che Zaku attende da così tanto tempo...
- Vorrei poter volare (aspetta che spengo l'incenso va... che quello che me lo ha venduto non me la racconta giusta)
- Vorrei Che Tu Fossi Qui (evabbè per chiudere una citazione/traduzione di un classico dei Pink Floyd... volevo un attimino alzare lo spessore dell'intervento... eccheccazz... famo un po' di cultura ogni tanto.. :)) [Wish You Where Here - Pink Floyd - 1975]



2. MultiPlayer 2K1 Hopes
Qui la questione si fa ardua.... nel senso che potrei riempirci buona parte di quello che stringete tra le mani (battuta già usata lo so.. cmq intendo sempre la fiammante copia di .NetGamer). Vediamo di beccare i punti salienti...

- Vorrei che uscisse un gioco del tipo "lo installo, vado su NGI, premo un tasto e gioco"; ma purtroppo non ho da vivere a sufficienza :(
- Vorrei non dover più scaricare 1209381029381 GB di Patch varie
- Vorrei che le date di rilascio venissero rispettate
- Vorrei vedere Daikatana II (scherzooooooooooooooo....)
- Vorrei più ampiezza di banda per tutti
- E la nostra nazione riconosciuta finalmente come un Big Player del Multi Europeo
- Vorrei dei Lan Party con centinaia/migliaia di partecipanti
- Vorrei che il multiplayer arrivasse davvero alle masse e si creasse finalmente una scena di PRO Player professionisti strapagati
- Vorrei meno tasse, più libertà, pane & gnocca per tutti, scuole migliori, hemmmm.... Scusatemi ma tra l'incenso e tutti' sti cartelloni stradali mi sono perso un po' via...

</2k1 wishes>
Dai che è finita passiamo alle
<Conclusioni>
Bene ragaz... E pensare che mi avevano detto che l'incenso mi faceva uscire dalla dipendenza da Petunia.... vabbuò... ci vediamo tutti più pasciuti nel 2K1.... :)
</Conclusioni>



Tutte le manie hanno trovato una Patria!

BONUS

Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

Sin and Punishment

Il capolavoro per N64 che sfida le console della nuova generazione

Speciale Xbox

I segreti e le strategie della Microsoft che sconvolgeranno il mondo dei videogiochi

Final Fantasy IX

L'ultima fantasia a 32 bit

E inoltre:
- Mafia
- Soul Reaver 2
- Dead or Alive 2: Hardcore
- Breath of Fire IV
- Samba de Amigo
- Tony Hawk 2 DC
- Onimusha
- Capcom vs SNK

Numero 16
5 gennaio 2001



Game Republic
NEXT GENERATION MAGAZINE